

# Det Nye Computer

Uafhængigt Commodore-magasin

8. årgang nr.10  
1. oktober  
28. oktober 1992  
Kr. 36,00

## Amiga 'en laver TV-reklamer!

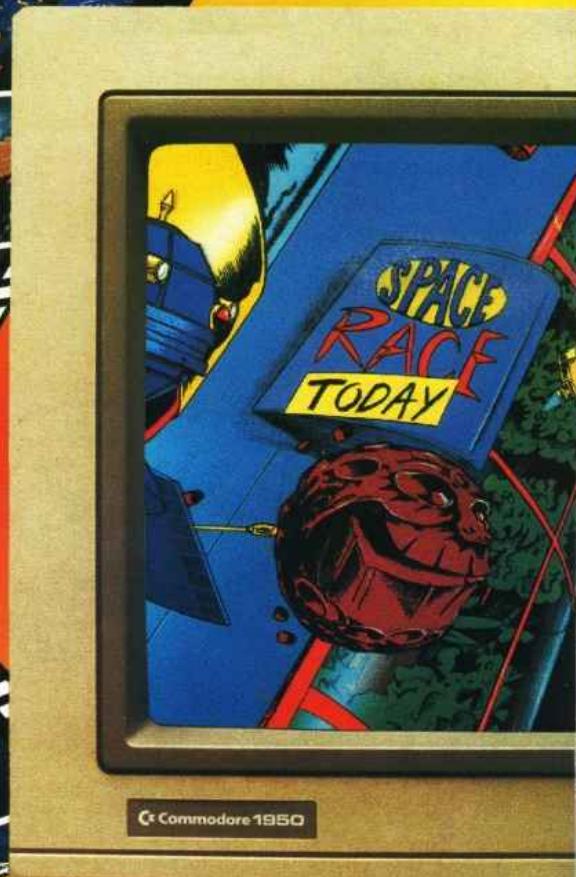
Besøg hos On-Line:  
Vold, sex og CDTV!

Sådan får du:  
Alverdens fonte  
på Amiga

Hver måned:  
Vind op til  
kr. 14.500!

InterWord:  
Commodore 64  
som skrivepult

DANMARKS  
STØRSTE  
SPILSEKTION:  
Amiga, PC, og C64



© Commodore 1950

# CITIZEN 224. Farve og S/H printer til kanonpriser!!



2 ÅRS GARANTI!

Suveræn 24 nåls printer med flotte S/H og farve-udskrifter. Benytter tractor og enkeltark inkl. papir parkering. Kører perfekt på Amiga og PC'er. S/H printeren kan senere udvides til farve. Leveres incl. avanceret printerdriver.

**CITIZEN 224 ..... 2499,-**  
**CITIZEN 224 M/ FARVEKIT ... 3199,-**

## GVP ACCELERATOR

**GVP A530, 68030 40MHz accelerator kort til A500 og A500+.**  
**Incl. 52Mb Quantum harddisk og 1Mb 32 bit ram (plads til 32Mb).**  
**Fremtidens "harddisk".**

**NYHED 999,-**

68030 25MHz kort til A2000, incl. 1Mb 32bit ram	6750,-
Med 40Mb	8498,-
Quantum harddisk	
Med 52Mb	9349,-
Quantum harddisk	
Med 120Mb	10449,-
Quantum harddisk	

VI FEJER DET NYE COMPU CENTER I ODENSE MED SLAGTILBUD OVER HELE LANDET:

**STARTEN ER GÅET...**

### LYSPISTOL

Incl. Skeetshot og  
Orbital destroyer spil

**399,-**



EKSTRA SPIL:

Enforcer, Aliex, Firestar,  
Normalpris 149,- pr. stk. **VÆLG 2 - BETAL FOR 1!**  
Cyber assault, proff. grafik. Normalpris 299,- NU 199,-

### WORKBENCH 2.0 KIT

Den originale med ROM 2.0  
Normalpris 999,-  
**NU 779,-**  
Tag 2 for 1499,-

### PHILIPS 8833-II

Spar 300,- **2199,-**

### FLICKER FIXER

Interlacefri skærm.  
Til A500 ell A2000.  
Normalpris 1999,- **NU 1399,-**  
Super VGA skærm hertil 2374,-

## 3.5" AMIGA DREV

3.5" Extern	699,-
Master 3A-1	799,-
AmiTech Silent	899,-
m. bl.a. no click	
Master 3A-1D	999,-
m. track display	
Intern t. A500/2000	699,-

## RAMUDVIDELSER

512KB TIL A500 m. ur	299,-
1Mb til A500+	749,-
MaxiMem 512K	549,-
MaxiMem 1.8Mb	1399,-
2Mb kort til A2000	1599,-
4Mb til A3000 (8xZIP)	1992,-



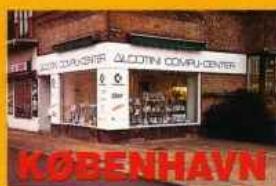
## GVP HARDDISKE

52Mb A500	4799,-
120Mb A500	6799,-
240Mb A500	8999,-
52Mb A2000	3999,-
100Mb A2000, begr.	4499,-
120Mb A2000	5999,-
240Mb A2000	7999,-



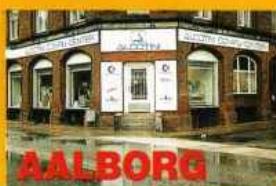
### ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.  
Tlf. 86 13 98 22.  
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



### KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.  
Tlf. 31 20 73 20.  
(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)



### AALBORG

Maren Turis Gade 12, 9000 Aalborg.  
Tlf. 98 12 77 66  
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



### ODENSE

#### RECEPTION

Lørdag d. 3. oktober  
kl. 10-16.00 kan du se  
vor nye butik og nyde en  
forfriskning. Velkommen.

Thomas B. Thrigsgade 28  
5000 Odense C.  
Tlf. 6590 7136 Fax. 6590 7139

# - En stærk serie danske kvalitetsprodukter



## Silent **NYHED** DRIVE

Med indbygget "no click" feature så drevet ikke står og klikker når disketten tages ud. Videreført bus som er "buffered" så flere drev uden problemer kan sættes efter hinanden. Afbryder og langt kabel (ca. 70 cm) er en selvfølge. 100% kompatibel med Amiga.

899,-

## MaxMem

Den eneste fremtidssikre rammedividelse til A500! Udvides efter behov. F.eks. fra 512K til 1Mb - 1.5Mb - 1.8Mb - 2.0Mb. Totalt 2.5Mb! (1Mb-1.8Mb kræver Gary adapter). A500 kan udbygges til 1Mb CHIPMEM med CPU adaptøren. MaxiMem 1.8Mb pakke 1399,-

MaxiMem 512K

549,-



## AutoKICK **NYHED**

Automatisk kickstartomskifter med plads til 3 kickstarter. Til A500/A500+. Også den nye 2.0. Skiftet foretages fra tastaturet.

359,-

## Joy Master **NYHED**

Automatisk omskifter imellem mus og joystick eller to mus. Omskiftning med musetasterne eller skyde-knappen gør det nemmere og du slipper for at hive ledninger ud og ind og demmed slide på porten!

229,-



**RING Tlf. 86 22 06 11**

**ALCOTINI**  
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøjlen 10, 8520 Lystrup.  
Telefoni: 86-22-06-11. Faxe: 86-22-06-26.  
Priser inkl. 25% mva.

Ja tak! Send mig omgående - GRATIS:  Katalog (1991-92)  
 Brochure på:  AmiTech PC  Andet:

Du kan også  
vedlægge din  
bestilling. Husk  
ved forudbetaling,  
at pålægge kr. 28,-  
i porto, dog kr. 64,-  
ved køb af monitor  
eller computer.  
Pr. efterkvar  
yderligere kr. 17,-.

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr. \_\_\_\_\_ By: \_\_\_\_\_

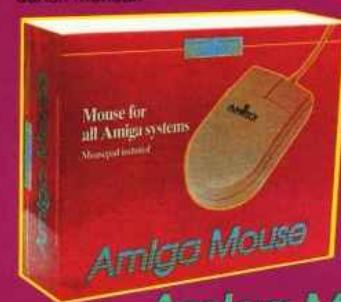
Kuponen (eller kopi) sendes i lukket kuvert til:  
Alcotini, Lyshøjlen 10, 8520 Lystrup.



## SOUND SAMPLER

Superæn kvalitet til prisen. Over 100Khz samplerate. Så støjsvag at mikrofon kan tilsluttes direkte. LED indikatorer viser VU og PEAK niveauet. Omskifter for mono/stereo sampling. Incl. software, ledninger og dansk manual.

649,-



## Amiga Mouse

100% Amiga kompatibel mus i den høje Amitech kvalitet. Microswitches på musetasterne og gummibelagt kugle - i stål. Meget laekkert design, som også i det lange løb er behagelig at arbejde med. Fås også til PC'er.

299,-

Smart museholder 39,-

## NYHED

## AMIGA DISKETTER

2DD til alle Amiga'er. 100% testet og fejfej.

Pris: 9.90. 100 stk.

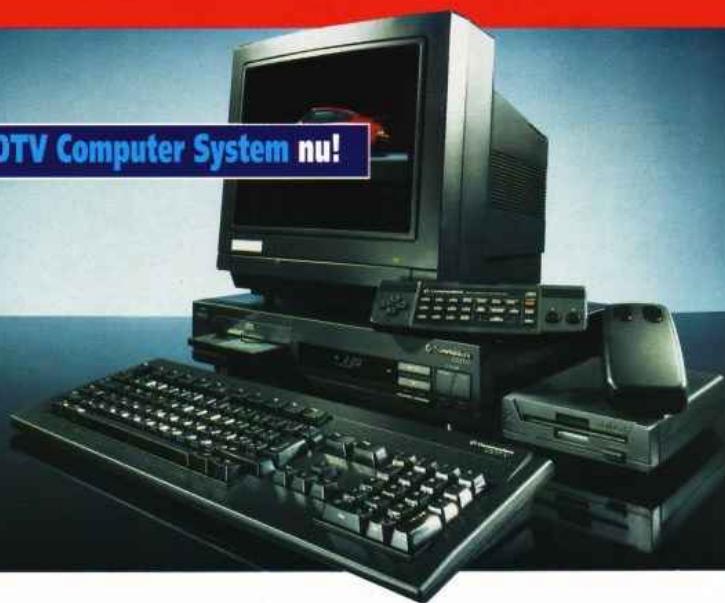
Tilbud NU KUN

499,-



# 1.675 kr. for din brugte Amiga 500

• hvis du køber **Amiga CDTV Computer System** nu!



**Amiga CDTV Computer System** er en kæmpemæssig teknologisk nyhed. Faktisk den største siden TV'et, CD'en og computeren. Netop nu kan du få det komplette Amiga CDTV Computer System med **1.675 kr. i rabat**, hvis du gi'r din brugte Amiga 500 i bytte.

Systemet er et ægte multimedia system og inkluderer mus, diskdrev, tastatur - og naturligvis en CDTV. Amiga CDTV Computer System er selvfølgelig **fuldt kompatibelt** med al den Amiga 500 software, som du allerede har. I virkeligheden er Amiga CDTV Computer System en **avanceret computer**, som gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, tekst, spil og meget mere. Én enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter.

Med dit Amiga CDTV Computer System følger **Gyldendals Fakta Leksikon**, som nu fås til CDTV.

Kig ind til nærmeste forhandler og oplev CDTV allerede i dag!

Amiga CDTV Computer System koster kr. 6.995,- inkl. moms.

Vi gi'r 1675,- kr. i bytte for din Amiga 500, blot den er komplet og funktionsdygtig.

Commodore  
**CDTV**  
INTERACTIVE MULTIMEDIA



# COMPUTER HOTLINE 92

## Farlig beta version af Opus

Det kendte shell program Opus fra Inovatronics, er på vej i en ny version. Betaversionen 3.5x er klar og har været til test hos enkelte udvalgte, men desværre er der en af dem, der har kopieret den videre. Det er lidt farligt, for programmet er ikke gennemtestet endnu, og pga en fejl kan det faktisk udradere data på din harddisk, hvis du er uheldig. Hvis du f.eks. vælger "Config" funktionen, og derefter trykker "Cancel" går programmet totalt i kage, så hvis du ligger inde med Opus 3.5x, så slet det hellere, og vent til den rigtige 3.5 version kommer om et par måneder.

## Multiuser online spil i Danmark

I Sverige har mainframe brugere længe kunnet spille et specielt spil kaldet MUD - Multi User Dungeon. Det er en slags adventurespil, hvor spillere sidder rundt omkring i Sverige, og spiller via modem i den samme computer, så de har mulighed for at møde hinanden osv. Derover krævede det som sagt en mainframe, og af samme grund var spillet kun åbent fra kl. 17 (hvor de fleste virksomheder lukker, så deres computere bliver ledige) til kl. 7 næste morgen. Derfor har der faktisk været eksempler på spillebare personer, der vendte deres dægnrytme fuldstændig. De stod op ved 15:30 tiden, spiste morgenmad, og var klar til at spille MUD kl. fem om eftermiddagen. Kl. 7 om morgenen var deres "arbejdssdag" slut, og de kunne gå hjem og sove.

Nu kommer MUD til Danmark sammen med andre spil såsom "Air Warrior", der er et multiuser flysimulatorprogram, "Federation II" og "Islands of Kesmai".

Det er On-Line, der styrer showet, og de har allerede spil kørende i England, Frankrig, Tyskland, Holland mfl. og lover at spillet er klart i Danmark d. 1. oktober.

Hvis du vil have mere at vide, så ring til:

009 44 81 558 6114  
Systemets nummer i England er:  
009 44 81 539 6763



**Baud Bandit ver. 2.0 gør nu brug af en række kontrol ikoner, som kan ses oppe i menu-baren.**

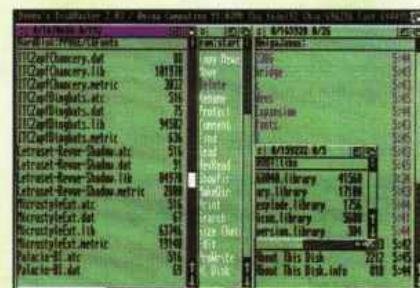
## Computerudstyr og software for en formue op i røg

Forleden betød en brand, at Progressive Peripheral's hovedkontor i Denver brændte ned til grunden. Branden der startede om natten, startede i en billedramme forretning ved siden af Progressive Peripheral's bygning, der primært blev brugt til administration og lager. Branden konsumerede også en del C64 og C128 software, men udviklingen af Amiga acceleratorkort blev heldigvis ikke berørt, idet den foregår andet steds.

Det vil formentlig glæde mange Amiga 500 ejere at høre, for Progressive Peripherals har netop annonceret et kommende 68040 internt acceleratorkort på 28 MHz til Amiga 500. På kortet er der plads til ekstra 32-bit RAM, og med et med sådant et kort i maskinen udstancerer du en Amiga 3000 fuldstændig. Til Amiga 1500 og 2000 har Progressive Peripherals netop lanceret deres Zeus 68040-acceleratorkort, der kører 33 MHz, og som kan rumme op til 64 MB RAM. På kortet sidder desuden et SCSI-2 DMA harddisk controller, som kan lave lave dataoverføringer på helt op til 10 MB per sekund.

På software siden er der sket opdateringer af kommunikationsprogrammet Baud Bandit, således at det nu kører perfekt under WB 2.0 og emulerer perfekt IBM ANSI grafik. Desuden kan Baud Bandit nu fungere som et lille mini-BBS, således at du når du er ude, kan ringe hjem til din computer og hente og overføre filer.

Programmet Diskmaster II er også blevet opdateret, og som noget nyt kan det derfor gøre brug af den nye "public screen" som findes under WB 2.0. Diskmaster afspiller nu også .MOD filer, og så kan du lave dit eget selvdefinerede custom key-setup.



**Nu kan du åbne flere diskwindows på en gang med Diskmaster II.**

## Konverter dine 3D filer

En stor fordel ved Amigasystemet er, at der stort set altid har været standarder for forskellige slags filer. Et tegneprogram kunne umiddelbart udveksle data med andet, men når det gælder 3D programmer ala Sculpt, holder kompatibiliteten desværre op. Derfor har du brug for Pixel 3D, der kan "spise" 7 forskellige slags 3D objekt filer. Det drejer sig om: Sculpt, Turbo Silver, Imagine, 3D Professional, Videoscape, Lightwave og AutoCad filer, hvor sidstnævnte dog kun kan saves.

Desuden er der en hel vifte af andre standard 3D funktioner såsom ekstrudering, rotation osv. og Pixel 3D kan også autotrace et 2D objekt, og lave det til 3D. Det kan du f.eks. udnytte hvis du gerne vil lave en tredimensional version af et almindeligt logo. Så scanner du det ind som et almindeligt IFF billede, og autotrace det, hvor Pixel 3D så selv laver logoet om til et objekt.

Kort sagt, hvis du arbejder seriøst med 3D og har flere programmer liggende, så kommer du ikke udenom Pixel 3D. Den eneste hage ved det er, at det ikke



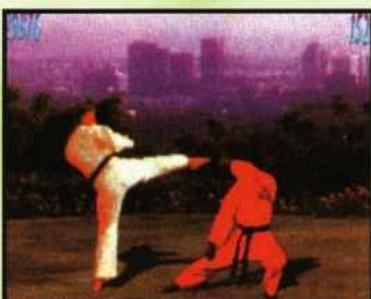
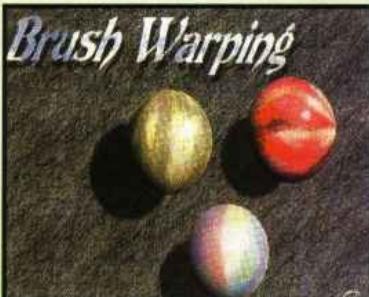
## Det ultimative grafikkort

I denne måned er der kommet en lille grafikrevolution fra Australien. Det er OpalVision grafikkortet, som kan alt det de andre kan og en hel del mere. Det har naturligvis øgte 24 bit kvalitet med 16.7 mio. farver, men det har også en 28 MHz RISC grafisk coprocessor, der kan lave forskellige grafiske effekter. Tegneprogrammet OpalVision følger med, og det kan selvfølgelig alle de "normale" ting, samt udnytte din harddisk som virtuel memory. Det betyder, at hvis Opal Paint løber tør for RAM, swapper det bare noget af den ud til hardskinen, i sted med Evolution harddisk controlleren. På den måde kan du behandle billeder, der normalt slet ikke ville kunne være i maskinen, men prisen er selvfølgelig at det går langsomt. Billedopløsningen går op til "beskedne" 32768 x 32768 pixels, men det siger sig selv at de ikke kan ses på skærmen på en gang men må ses vha. hardware-scrolling.

Hvis du er blevet træt af at vente på en PAL version af Newteks Video Toaster, der har været undervejs i flere år, så kan du i stedet udvide dit OpalVision kort med en "Roaster" chip. Det må være "heilt" tilfældigt at navnene ligner hinanden så meget. Roasteren kan nemlig alt det Toasteren kan, bare i PAL, dobbelt så god kvalitet, og med mange flere funktioner oveni. Hvad siger du f.eks. til et skalerbart videobillede midt i din Workbench, så du kan åbne et vindue med TV-avisen og tegne overskæg på politikerne eller lignende?

Som et ekstra lille plus, får du også verdens første øgte 24 bit computerspil med i købet. Det er King of Karate, der unægtelig har udviklet sig lidt siden de gode gamle "Exploding Fist" dage på 64-eren.

Vi kender desværre ikke prisen på Opal Vision, men chefen for Opal Tech Gary Rainer lover at det bliver utroligt billigt.



### Superamigacomputere på

Amigaverdenen svirrer øjeblikket af forskellige rygter om handlende Commodores kommende lancering af nye computere. Rygterne vil vide, at Commodore har droppet at bruge Motorola 68020 chippen til fordel for 68030, hvilket lyder meget sandsynligt, da 68020 ikke giver nogen drastisk hastighedsforbedring set i forhold til en almindelig 68000 chip.

Ligesom i nogle af Mac-modellerne forventes nogle af de nye Amigamodeller at have en mikrofonindgang med indbygget sampler, der sampler i 8-bit 22 kHz. Computerens lyd vil dog være af højere kvalitet, idet der vil være 4 16 bit lydkanaler på 56 kHz, der også kan emulere 8 8-bit lydkanaler på 56 kHz eller om nødvendigt helt op til 16 8-bit 28 kHz lydkanaler.

Det lyder altsammen meget godt, men hvad med grafikken? Den bliver naturligvis også bedre, idet den nye Amigamodel efter sigende vil være forsynet med et helt nyt såkaldt AA-chipsæt, der giver nogle væsentlige grafiske forbedringer. En af chippene er en Amber-type de-interlace chip med 1 MB video RAM, og dens funktion er blandt andet at tage sig af de ekstra farvedybder.

En anden ny chip er den såkaldte Lisa, der leverer alle de nye oplosninger, som du går og venter på. Chipsættet kan lave alle de nuværende kendte oplosninger, plus: 800 x 300, 800 x 600 interlaced, 1280 x 480 og et 1280 x 960 interlaced. Paletten er 24-bit. I alle 800 og 1280 oplosningerne kan du have 8-bit 256 farver eller et 6-bit 4096 farvers HAM-mode. Med AA-chipsættet, kan du have sprites, der er 64 pixels i bredden, og som slet ingen begrænsninger har i højden.

Tilslut skal vi fra redaktionens side lige understrege, at ovenstående er ubekræftede RYGTER, og at Commodore selv er tavs som graven.

### Commodore fyrrer 195 i Tyskland

Ifølge NDR3 (Norddeutsche Rundfunk) fyrrer Commodore 195 ud af 260 ansatte på fabrikken i Braunschweig, Tyskland. Helmut Jost, forretningsfører for Commodore Tyskland udtales, at det på et computermarked med dalende salgs

tal ikke længere er muligt at producere computere i Europa.

Dette kommer som en skærende kontrast til en lovet udvidelse af fabrikken, der for et par måneder siden med egnsviklings- og EF-tilskud stillede i udsigt, at man ville ansætte yderligere 230 medarbejdere.



# COMPUTER HOTLINE 92

## Samtlige PD-disketter på CDTV

Hvis du har en CDTV, eller en A570, kan du nu få en CD-plade med over 600 MB Public Domain programmer og shareware-programmer. Fred Fish, der er verdens største enkelsamling af PD-software, er også med, og der ligger således Fred Fish-disketter fra nr. 1 til nr. 660! Denne CD-skive vil løbende blive opdateret for nyt PD-software, og indeholder også over 400 music-moduler, som kan høres med det medfølgende Protracker musik-program.

Pris: kr. 200-300,-

Hør hos din forhandler om han har den hjemme, eller kan skaffe den. Ellers kan du jo selv ringe til firmaet i England.

**Almathera Systems,**  
009 44 81 683 6418

### A570 - Nu er den her

Efter at have hørt tonsvis af forudsigelse og spådomme om Commodores CD-ROM til Amiga 500 er den endelig kommet. Den hedder alligevel ikke A670 som vi skrev for et par måneder siden, men har beholdt det oprindelige A570 så navnet passer til Amiga 500. Til gengæld passer den ikke til Amiga 600, men det gør A670 drevet, som også bliver lanceret inden så længe. Forvirret? Der har også været noget tvivl om, om A570 kunne bruges som almindelig CD afspiller, men det kan vi berolige dig med at den kan uden problemer. Når den kører i CDTV mode, er det en 100% emulering af en CDTV, med det kendte logo med den snurrende CD skive, og hvis du sætter en musik CD i, får du player skærmen, hvor du kan programmere numre og al den slags.

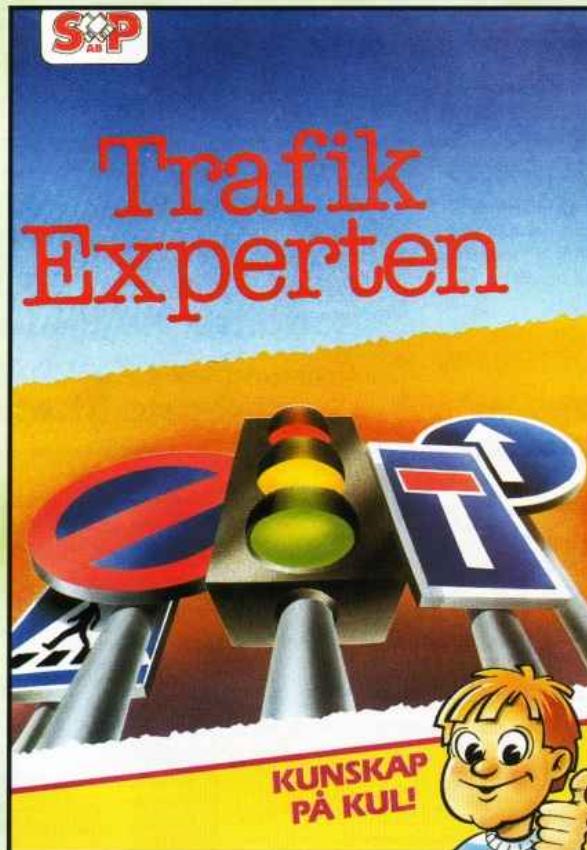
## Lær trafik-reglerne med Amiga

Sverige er utroligt produktive hvad angår undervisningssoftware, og vi har set mange spændende programmer fra "hinsidan", der sagtens kunne oversættes og sælges i Danmark. Nu har de kære svenske igen lavet et program, denne gang om vejskilte/mærker. Et ideelt program til folk, der er ved at tage kørekort, eller som bare vil vide hvad de mange vejskilte betyder.

Programmet er delt op i to dele: en hvor du kan gennemgå alle vejmærker og skilte, og en del hvor du bliver testet i vejskiltene og deres betydning. Problemet med programmet er egentlig kun at det er på svensk, og at der derfor er nogle specielle skilte som de kun har i Sverige. Man kan bare håbe på, at et dansk firma kan se ideen og vil lave en dansk version - vi skal nok teste det!

#### Trafik-Experten

SPAB  
Vallortsvægen 6  
S-352 51 Växjö  
Tlf.: 009 46 470 80 500



### REXX compiler

Med REXX Plus Compiler fra Dineen Edwards Group kan du nu compile dine ARexx programmer, for på den måde at få dem til at køre mellem dobbelt og helt op til 15 gange hurtigere.

REXX Plus laver dine Arexx programmer om til 68000 assembler object kode i et Blink kompatibelt format, som også andre programmeringsprog (f.eks. C) kan kalde.

For et gebyr på 10 dollars kan du erhverve en årlig licens, der tillader dig at distribuere dine egne compilerede programmer som kommersielle produkter.

**REXX Plus koster i USA**  
150 dollars (ca. 840 kr.).  
**Dineen Edwards Group**  
19785 W. 12 Mile Rd.  
Southfield, MI 48076

# COMPUTER HOTLINE 92



## Musen til den helt unge Amigageneration

Nye Amigamus bringes normalt ikke her på nyhedssiderne, men i dette tilfælde kunne vi ikke dy os. Logitec's Kidz mus er simpelthen den sødeste mus din Amiga kan ønske sig, det er næsten lige før den også spiser ost.

Da Kidz, som navnet antyder, er specialdesignet til børn, bør du være opmærksom på, at den er en hel del mindre end en normal Amigamus. Kuglen inde i en normal Amigamus er typisk 2.5 cm i diameter, mens kuglen i Kidz kun er små 1.5 cm. Logitech oplyser, musens størrelse ikke går ud over oplosningen, der er på 200 dpi (dots per inch). Kidz-musen koster ca. 38 pund i England (ca. 410 kr.).

En anden mus, der også fortjener et ord med på vejen, er AirMouse fra amerikanske Selectech. For det første er den infrarød, dernæst (og vigtigst) behøver den ikke at ligge på bordet - du kan gå rundt med den i hånden, og pege på skærmen! Selectech har dermed udviklet den første 3-D mus, og det betyder at du hvor som helst i et lokale kan pege på skærmen, og hve vinduer ned, starte programmer, ja alt det du normalt kan med en mus. Musen er oplagt til præsentationer og undervisning, eller andet hvor du gerne vil være uafhængig af bordet.

Kidz mus, Logitech UK Ltd.

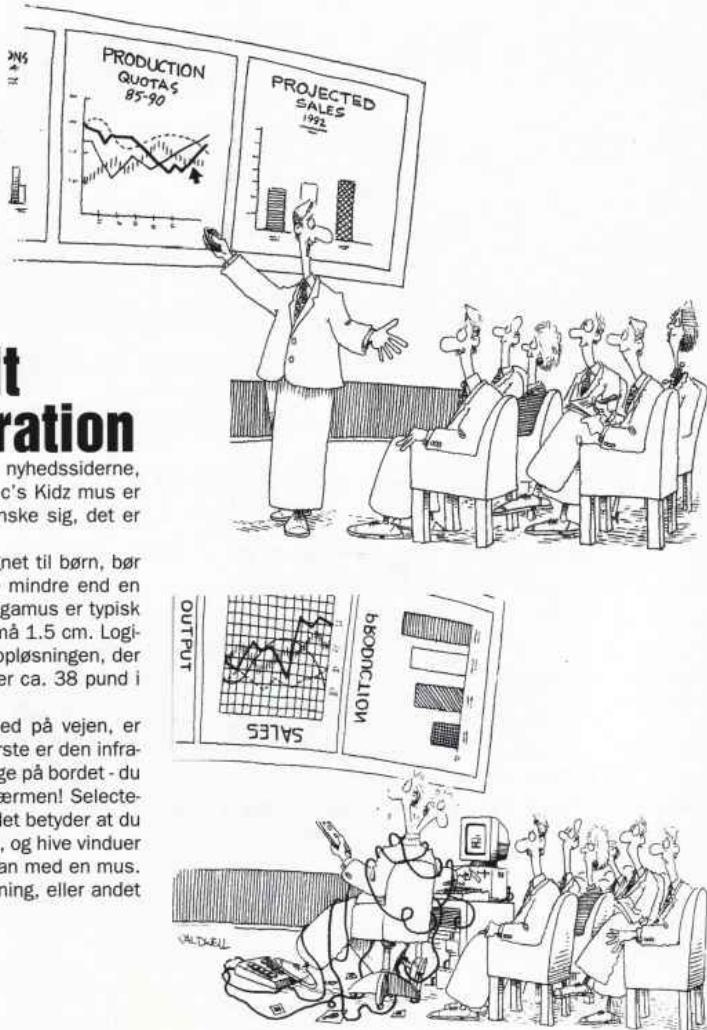
Tel: 009 44 753 537222

AirMouse, Selectech, 30 Mountain View Dr.

Colchester,

Vermont 05446

USA



## CDTV'en bag et helt nyt musikformat

Sammen med Almathera Systems er GJ Productions i øjeblikket ved at lancere et helt nyt CD-musikformat kaldet the CDTV Interactive Video Single. En CD-skive i dette nye musikformat kan afspilles på enhver normal CD-afspiller uden problemer, men afspilles den på en CDTV, får du udover musikken også synkroniserede animerede grafik, du som bruger selv kan styre. Forskellen på en CDTV Interactive Video Single og en CD+G CD er altså, at du som lytter/tilskuer kan deltage aktivt i det der vises på skærmen. Det kan nemt gå hen og blive ret underholdende.

## Har du nyheder?

Det Nye COMPUTERS nyhedsredaktion modtager nyheder, store som små hele døgnet rundt! Har du en nyhed som du mener skal med i næste nummer af DNC, ringer/faxer du til:

DNC's Nyhedsredaktion

Tlf: 33 91 28 33

Fax: 33 91 01 21

Skriver du et brev til os, skal du skrive til:

DNC, St. Kgs. 72, 1264 K.

Att.: Nyhedsredaktionen.

# BERØMTHEDER FRA DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE LÆSERMARKED



## ...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye Computer har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til DNC's specielle linie, kan du på få minutter sælge eller købe alt dataudrustning. Normalt tager det 2-3 måneder at få sin annonce i DNC's læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på en dag!

**RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)**  
**hvis du vil indtale en annonce.**

**RING 9023 3344, (6,95 Kr. pr. min.)**  
**hvis du vil lytte til annoncer.**

**DET ER LET!** Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger.

Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.

Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller det udbudte er illegalt software, vil annoncen ikke blive godkendt.

Denne service gælder i hele Danmark, men endnu ikke alle centraler.

# AMIGA LAVER TV-REKLAMER

**Speedy Films i London har specialiseret sig i  
at lave animationer til professionelle reklamefilm.  
Gæt selv hvilken computer, de bruger...**

Af Søren Bang Hansen



I et afsides hjørne af Soho, Londons berygtede forlystelseskvarter, ligger en skummel baggård. Går man derind, finder man en snæver gyde, der ender ved en stor, sortmalet port. Indenfor fører en knirkende trappe op til en stor, højloftet sal med uhøvlede trægulve og et kreativt rod, hvori de fleste Amiga-ejere sikkert straks vil føle sig hjemme... I hvert fald når de får øje på de computere, som dette firma har valgt til at udstyre sine gamle, atmosfæriske lokaler med.

## Amiga over hele linjen

"Vi har haft Amigaer i huset siden 1987," fortæller Barry Baker, mens han stolt klapper en gammel A2000'er på monitoren. "Det var den første, vi fik," forklarer han med et nostalgisk glimt i øjet.

Barry er prototypen på en englænder-en vaskeægte britte med veltrinnet overskæg, upåklagelig Oxford-accent og rigtige gentleman-manner. Men han er også Amiga-freak, omend af den mere stilfærdige slags.

Det var Barry, der for snart fem år siden introducerede vores allsammens favorit-maskine i en

branche, der ellers mest hølder til store, dyre paintbox-systemer. Så hvordan gik det til, at valget faldt på Amigaen?

"Det var nærmest lidt af et tilfælde," indrømmer han. "Den første computer, vi fik inden for dørene, var en Atari 800. Den var da meget interessant at lege med, og vi brugte den til at eksperimentere med forskellige animationer. Men i praksis var den ret ubrugelig. Så fortalte en ven mig om Amigaens grafiske kunnen, og jeg tænkte, at sådan en måtte vi have."

Det startede med 2000'eren, men den har for længst måttet se sig overhalet af en accelereret model 1500, der idag udgør hjertet i det store produktionsapparat, som er nødvendigt, når man laver animationer på professionelt plan. Og det gør Speedy Films.

## "Fra margarine..."

Mit besøg startede i stuetagen. Udover et utal af videobånd og filmruller prydes dette store lokale af et par tv-skærme, tilsluttet professionelt Sony videoudstyr af den slags, der efterhånden er blevet standard inden for tv/video



Bag den sorte dør, for enden af en mørk gyde i et af Londons mere skumle kvarterer, ligger "Speedy Films".

produktion. Her kunne en stolt Barry Baker fremvise et par af de tv-reklamer, hvor Speedy Films (og Amigaen!) har haft en stor finger med i spillet.

Den første film, der rullede over skærmen, reklamerede for et, i England, meget udbredt margarine-produkt ved navn "Vitalite". En gul sol, udstyret med et funklen-



Barry Baker er manden, der hver dag er med til at skubbe grænserne for, hvad Amigaen kan præstere.

de tandpasta-smil og et par moderiget solbriller, danser lystigt omkring i fantastiske, grønne omgivelser, mens han synger om, hvor mange vitaminer der er i "Vitalite" smøreproduktet. En af nøglescenerne viser et stort drivhus, der på magisk vis river sig løs fra jordens overflade, og svever



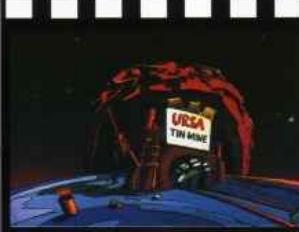
Satelliten og den røde meteor er klar til kapløb...



- Og afsted! Stillingen ser meget lige ud...



- Meteoren får sig en snack på vejen...



- Faktisk er den lidt af en grovæder...



- Næste etape er Mælkevejen,...



- Hvor satelliten endelig finder sin livret...



- Mælstregen i sigte, mellem de to planeter...



- Men meteoren har forspist sig...

frit omkring i luften.

"Drivhuset er animeret 100 pct. på Amigaen," fortæller Barry. "Jeg designede det med 'Video-sketch'. Det her var en af de allerførste film, hvor vi direkte brugte Amigaen i produktionen."

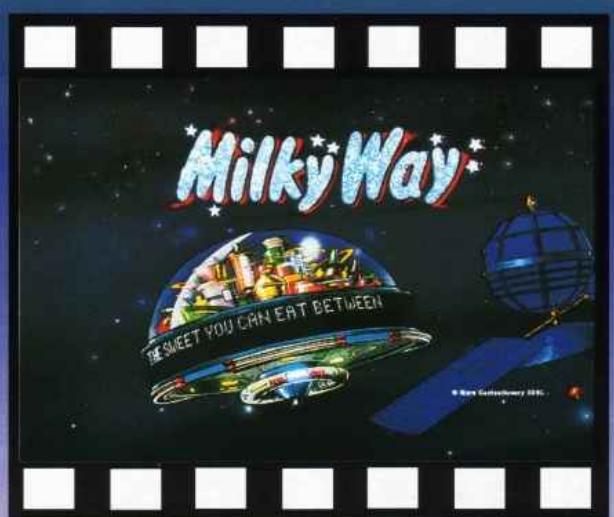
Det tog to måneder for Speedy Films at producere animationerne til Vitalite-reklamen, der stammer helt tilbage fra 1990. Alligevel kører den stadig på de engelske tv-kanaler, hvilket vel i sig selv er lidt af en præstation.

### ... til Mælkevejen!"

Næste reklamefilm er om et produkt, som de fleste danske forbrugere sikkert kender: Milky Way chokolade-baren.

Speedy har foreløbig lavet to forskellige reklamefilm i hvad der efterhånden har udviklet sig til en hel "serie" af Milky Way reklamer. Begge film ledsages af en ørefaldende lille sang, der beskriver handlingen, efterhånden som den udfolder sig på skærmen.

Den første film reklamerer for den klassiske Milky Way chokolade-bar. I kassen "På tur i Mælkevejen", som du finder andetsteds i denne artikel, kan du selv følge handlingen i denne lille tegnefilm. Hvad du imidlertid ikke kan se er animationerne, som næsten er af Disney-kvalitet. Det er derfor



- Og satelliten, og Milky Way, vinder kaplæbet!

værd at bemærke, at alle satellitens bevægelser (og det er mange!) er omhyggeligt udregnet af Barrys Amiga 1500.

Den anden film i Milky Way serien er en reklame for et nyere Milky Way produkt, en slags "chokolade-stjerner". Denne reklame er lige så imponerende som den første. Den starter med, at vor gamle helt, den blå satellit, kommer flyvende forbi en planet, hvor

en vulkan spyer gnister og stjerner ud i universet. I denne reklame er både satelliten, planeten, vulkanen og stjernerne designet og animeret på Amigaen.

### Håndværket lever stadig

Men selvom Amigaen spiller en helt central rolle i Speedys produktion af animationer, så er

der stadig en del opgaver, der løses ved hjælp af godt, gammeldags håndværk.

Barry, der selv har en længere uddannelse inden for kunst og grafisk design bag sig, forklarer det med, at mange figurer ganske enkelt ikke egner sig til at blive animeret af en computer.

Den første Milky Way reklame er et fint eksempel til at illustrere dette problem (se kassen: "På tur i Mælkevejen"). Satellitens bevægelser kan uden problemer overlades til Amigaen, fordi de, i sagens natur, er mekaniske.

Anderledes forholder det sig med dens storspisende modstander! Som du måske kan fornemme ved at se på billede, er den røde meteore langt mere organisk i sine bevægelser. Den gynger og strækker sig fra side til side, mens den flyver, og specielt i æde-scenerne, hvor den sluger forskellige genstande, får man det indtryk, at den er en stor levende masse. Den slags animationer er nemmere at lave i hånden.

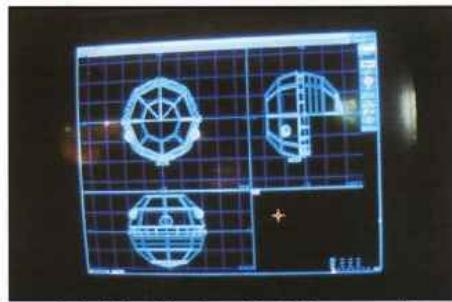
Men i de tilfælde, hvor bevægelsen i højere grad følger et fastlagt mønster, er computeren altså at foretrække, og på det punkt er Speedy Films et ret enestående firma. Når der skal computer-animeres, henvender de



Barry Bakers software-samling. Amiga-ejere vil nikke genkende titler som DPaint IV og Modeler 3D - for blot at nævne to af de værktøjer, som indgår i produktionen af de imponerende reklamefilm.



Barry tryller med Amigaen... Her lægger han sidste hånd på den tolægge, der skal bringe liv og bevægelse til de figurer, som optræder i reklamefilmen.



De enkelte dele af den figur, der skal animeres, bliver designet hver for sig. Her er det satelitten fra Milky Way reklamen, der ser dagens lys - takket være Amigaen og "Modeler 3D" fra Aegis.

flæste animationsfirmaer sig nemlig til store selskaber, der - med dyre, dedikerede computersystemer - har specialiseret sig i netop at lave computeranimation. Hos Speedy klarer de selv den side af sagen, og Barry lægger ikke skjul på, at "only Amiga makes it possible..."

"Amigaen har givet os en lang række fordele. Ikke alene sparar vi en formue, fordi vi selv kan lave mange af de ting, som andre animations-studier er henvist til at få lavetude af huset. Vi har også fuld kreativ kontrol over, hvad der kommer ud i den anden ende."

## En animation bliver til

Det hele starter med, at reklamebureauet leverer et "story board", hvilket ganske enkelt er en scene-for-scene gennemgang af, hvad der skal ske hvor.

Barry Baker, der både animerer og instruerer Speedy Films' animationer, sætter sig så ned sammen med reklamefolkene, og sammen finder de frem til, hvilke ændringer, der evt. skal foretages. Først når alle (inklusive chokolade-fabrikanten) er enige om, hvordan filmen skal forløbe, kan det praktiske arbejde gå i gang.

På dette punkt i samtalen foreslår Barry, at vi går ovenpå, så vi kan se Amiga 1500 i animations-processen. I det følgende vil vi tage udgangspunkt i den originale Milky Way reklame - altså den hvor satelitten og meteoren flyver om kap gennem verdensrummet.

Da storyboardet var færdigt, og der var enighed om, hvordan figurerne i grove træk skulle se ud, kunne Barry sætte sig godt til rette foran sin Amiga. Selve designet udføres i "Modeler 3D", der udgives af go'e gamle Aegis. Barry designer satelittenens enkelte dele separat, efter som de i vidt omfang skal animeres uafhæn-



Det er ikke noget high-tech kontor, men lokalene hos Speedy Films har atmosfæret. Her et vue over stueetagen, hvor filmene redigeres, kopieres og opbevares

gigt af hinanden (når satelitten f.eks. børsk med den ene vinge, etc.).

På nuværende tidspunkt ser satelitten ærlig talt ikke specielt imponerende ud. Ikke alene består den af separate "reserve dele" - den er også tegnet i et meget simplificeret wire-frame format (en simpel stregtegning).



Speedy Films er så glade for Amigaen at de har overladt hele firma-budgettet og al korrespondance til en A500...!

## Tørre talrækker

Når Barry er tilfreds med det "skelet" han har designet, er det tid til at sætte tingene i bevægelse. Først er det imidlertid en af hans assistenter, der skal i bevægelse! Hans opgave er at udføre en grov animation i hånden - med papir og blyant.

Den endelige animation udføres på Amigaen på den måde, at Barry indtaster en række koordinater, der definerer de enkelte satellit-deles placering i et tredimensionelt koordinatsystem (x,y,z). Det eneste skærmen viser under dette arbejde er en tilsyneladende endeløs række af tal (udover koordinaterne er der også forskellige koder, alt efter hvordan objektet

skal rotere + andre tekniske spidsfindigheder).

Det kan være svært at oversætte computerens tørre tal til den lille satellits sprudlende bevægelser, og det er netop grunden til, at der først bliver lavet et animations-udkast i hånden. Det bruges som en slags reference under det tidskrævende tal-arbejde foran Amigaen. "Uden de håndtegnede skitser ville jeg nærmest famle i blinde," indrømmer Barry.

Der findes animations-programmer, der er mere brugervenlige, og hvor der er lagt større vægt på præsentationen. Men Barry foretrækker alligevel det gamle Aegis-program.

"Nogle af de mere nymodens programmer er nemmere at bruge, men min erfaring er, at de til gengæld ikke er nær så fleksible. Et program som 'Imagine' er betydeligt lettere at gå til, men foreløbig holder jeg mig til 'Modeler 3D'. En af de ting jeg godt kan lide ved dette program er, at arbejdsprocessen minder meget om hånd-metoden. Der er en stor grad af frihed."

## Kød på skeletet

Når Barry er færdig med at definere satellitens bevægelser, loader han alle dens data ind i "Video-scape" (læggedes fra Aegis). Her beder han om at se en test-animation, der udføres med en forenklede udgave af satellitfiguren.

På dette tidspunkt er der som regel et eller andet, der skal rettes. Måske opdager Barry, at en bestemt del af animationen, ikke blev, som han havde forestillet sig. Eller måske har synet af figuren i bevægelse inspireret ham og affødt ideer til nye, andetledes animationer, som er et forsøg værd. Under alle omstændigheder vil det næsten altid være nødvendigt at gå tilbage og modifcere lidt i de data, der defi-

nerer figurens bevægelser.

Når han endelig er tilfreds med sin animation, er tiden kommet til den proces, der i fagsproget kaldes "rendering". Det handler kort fortalt om, at der nu skal sættes kød på skelettet. For eksempel i form af overflade, lys, skygge etc. I dette tilfælde gennemgås processen to gange: først i høj oplosning (for linjer), dernæst i en lavere

oplosning (for skygger). Dette er en overordentlig tidskrævende proces - selv for Barrys Amiga 1500, der er peppet op med en 68030 "CSA Megamidgit racer" (plus, for hardware-freaks, en 105Mb harddisk og en multisync monitor med flickerfixer).

Speedy Films planlægger desuden at investere i et 24-bit grafikkort, og Barry Baker forudsætter i den forbindelse, at Amigaen på længere sigt vil komme til at varetage stadig flere dele af produktionen.

## Kronen på værket

Foreløbig er satellit-animationen imidlertid kommet dertil, hvor Amigaens rolle er ved at være udspillet. Hver enkelt "frame" bliver printet ud på papir, og nye linjer bliver tegnet ind, så hver tegning er perfekt til mindste detalje.

Efter denne endelige finpudsning ryger alle tegningerne en tur i fotokopimaskinen, hvor de bliver kopieret over på en speciel form for gennemsigtigt plastic. Herefter bliver hvert billede håndmalet (man maler plastic'et på bagsiden).

Når alle frames er klar, bliver de fotografretet direkte over på 30mm film. Det sker ved, at plastic-stykkerne bliver lagt under et såkaldt "rostrum kamera" - som regel i flere lag (op til seks forskellige i de mere avancerede produktioner). På den måde er det muligt at kombinere tegnede figurer med virkelig film - for eksempel ved at lade dem optræde på en fotograferet baggrund. Og omvendt kan man tage et fotografi (f.eks. af en Milky Way emballage) og kombinere det med ens "hjemmelavede" grafik. For hver produktion udarbejdes en detaljeret plan, der fortæller kameraoperatøren, hvordan de forskellige elementer skal kombineres under kameraet.

Fra film er det en smal sag at overføre den færdige animation til en VHS video, som man så kan blære sig med, næste gang en journalist kommer på besøg...



# DUSØR 100.000 KR

Nu er jagten gået ind! I Danmark har priserne på spil og seriøse programmer længe ligget i et kunstigt højt leje. Dette skyldes de store mængder af uautoriserede PIRATKOPIER der sælges i "mørket". For at gøre det muligt, at der også i fremtiden skal være et stort udvalg af titler til din Amiga (til rimelige priser), indleder vi nu en

## KLAPJAGT på pirater!!

### SKAL JEG MELDE MIN NABO ???

Selvfølgelig er vi ikke ude på at ødelægge dit gode forhold til naboen, men kender du vaskende pirater af den værste slags, kan du nu tjene op til 10.000 pr. stk. vi får dømt for ulovligt salg af piratkopier. Vi udlover 10.000 kr. til hver af de fem første der hjælper os med at få dømt en Software Pirat! De næste ti kan hver tjene 5000 kr. pr. dømt Software Pirat.

#### BETINGELSER:

1. **Anonyme anmeldelser** modtages ikke.
2. Dokumentation for anmeldelsen skal vedlægges.
3. Dusør kan kun udbetales når den anmeldte er dømt for salg af piratkopier
4. Vi (SAP) forbeholder os ret til at vælge de sager, hvor vi skønner størst mulighed for resultat.

Med venlig hilsen

# SAPU

Sammenslutningen af Amiga Program Uddydere

*SuperSoft, Amiga Warehouse, Digital Vision, Inter Activision & Silverrock Productions*

Kontaktadresse: SuperSoft, Åboulevarden 51, 8000 Århus C

# C-64 SOM SKRIVEPULT

**Gode tekstbehandlingsanlæg til Commodore 64 hænger som bekendt ikke på træerne. Vi undersøger om InterActivisions Interword er en appelsin i turbanen eller en nedfaldsfrugt.**

Af Christian Sparrevohn

Computeren blev oprindelig skabt som alternativ til den elektriske skrivemaskine. Det skulle være nemmere at slette sine fejl, kigge lay-outet igennem før det blev udprintet, rykke rundt på afsnit og kombinere forskellige skriftyper så let som ingenting. Commodore 64 har aldrig været den helt store tekstbehandlingscomputer, og de rigtig gode programmer til denne maskine kræver ikke mange fingre at holde styr på.

I tidernes morgen var der Easy Script og Viza Write, men siden da har der faktisk ikke været store, seriøse programmer, der har været værd at samle på. Mange af de senere programmer viste deres manglende professionalisme alene ved det faktum, at de mangler æ, ø og å...

Den fejl begår InterActivision i hvert fald ikke. Som resten af programmerne i "Inter-serien" (der desuden indeholder Interspread, Interbase, Interpaint og Intersound) er Interwrite nemlig ærkedansk, med dansk tekst i programmet og med dansk manual. Så skulle grundlaget være rigtigt...

## De første stavelser

I manuelen forklarer forfatterne, at Interword ikke er et DTP-program, og at man derfor kender sine begrænsninger: ingen fancy skriftyper, ingen billeder. Til gengæld er InterWord kompatibel med InterSpread.

Hvis man ikke har arbejdet med et tekstbehandlingsprogram før, bliver man taget ved hånden af manual-forfatter Peter Kaae Thomsen, der nænsomt lærer

## INTERWORD



nybegynderen, hvorfor han IKKE skal trykke return efter hver linje, forklarer begrebet "markør" m.m.

Her holder pædagogikken imidlertid også op. Manualen fylder alt ialt 19 sider, hvilket inkluderer forside, forord, indholdsfortegnelse og information om InterActivision. Til gengæld har man realistisk nok set, at man ikke havde brug for et register...

Den alt for korte plads er blevet brugt til lynhurtigt at gennemgå funktionerne, uden eksempler på de mere besværlige dele af programmet, og uden at nævne nog-

le af de smarte features, der bliver nævnt på bagsiden af pakken. Resten af artiklen er baseret på det, manuelen forklarer at programmet kan.

## Vi starter op

Efter at være loadet ind, kommer en temmelig anonym tekstbehandlingsskærm frem - for oven er der en lineal, hvor mærgen og tabuleringer kan indstilles, der er X, Y, linje og side-koordinater, nogle små ikoner og en statusbar, der fortæller dokumentets navn m.m.

Herudover en blinkende cursor, og du er klar til at skrive.

-Men vil du have gavn af de ekstra funktioner, skal du ikke pille dit joystick ud af porten. Med det kan du nemlig styre en pointer rundt, der dels kan bruges til at lave blok-funktioner (indramme dele af teksten), dels til at hive rullegardiner ned fra det øverste af skærmen.

Det giver programmet en smule Amiga-præg, og netop med blokfunktionen er virkningsgenret

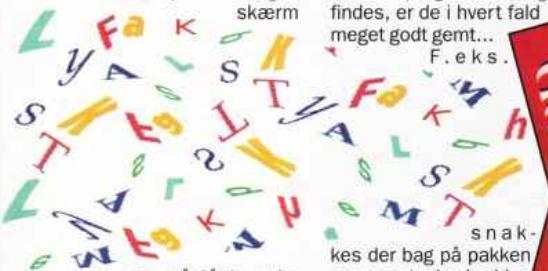
g o d . Problemet er bare, at et joystick kun har en knap, og hvis du er på vej op til menuerne, kommer du nemt til at lave en blok på vejen.

Bortset fra det er interfacet rimeligt nemt at bruge. Programmet reagerer lynhurtigt, har en slags WYSIWYG (What You See Is What You Get) kan indeholde hele skærmlinjer ad gangen, mærgen og tabuleringer indstilles nemt med joysticket og farverne på skærmen kan også nemt indstilles. Problemerne opstår først, når du ikke længere er tilfreds

med at skrive dit eget navn på skærmen.

## Godnat med rullegardiner

Ved første øjekast virker rullegardinerne gode, og mange features fungerer da også fint, med en dansk oversættelse. Man kan Arkivere, Arkivere som, Slette Dokumenter, og man kan endda lave en slags preferences, så programmet hver eneste gang starter op med de samme opstillinger for dokumentet. Her kan du vælge margen, markørblink, 40/80 tegns skærm



og en påstået auto-backup-funktion, der ikke er at finde. "Diskoperationer" giver dig mulighed for at overskue indholdet af disketten.

I Redigeringsmenuen finder vi de klassiske funktioner, såsom Klip, Kopier og Indsæt (Cut, Copy, Paste), og til den hjælp har du F-taste-styrede blokfunktioner, der kan indblokke et ord, en linje, en sætning eller et afsnit. God ide.

Men, men, men. Blokfunktionerne kombineret med Skriftemenuen medfører kaos. Der er mulighed for at vælge understreg eller normal skrift, men forsøger du at ændre skriftypen på en blok, handler programmet ret uforudset.

Vil du skrive flere linjer tekst, der alle er understregede, må du endvidere finde dig i at aktivere understreg i starten af HVER linje. Hvis du vil skrive stor skriftype, Italic eller andet specielt (som din printer uden tvivl understøtter), kan du glemme alt om det: Der er ingen muligheder i programmet for at indsætte printer-koder eller på anden vis komme i kontakt.

Af andre muligheder er en Find-Erstat-funktion (desværre uden mulighed for at bekrafte hver enkelt tilfælder) og en Lix-måler.

Der er gjort meget ud af at få et Amiga-look frem, og det har bestemt ikke været en god udnyttelse. Det er besværligt at sidde med et joystick, der jo som bekendt kræver to hænder, stille det fra sig, og skrive videre. Der

for er der da også lavet keyboard-shortcuts, der kan anvendes istedet, men dels er de ikke særlig logisk valg (dumme forkortelser!), dels fremkommer der ofte vinduer, der SKAL styres med det joystick, man lige havde stillet fra sig.

## Funktionen, der blev væk

Selvom de nævnte funktioner ikke alle virker perfekt, så ER de der i det mindste. Men både i manualen og bag på pakken lykkes det at love ting, der ikke rigtig findes i programmet - og hvis de findes, er de i hvert fald meget godt gemt...

F. eks.

der...

Så bliver der snakket om en meget imponerende Index-generering, som kræver en del datakraft, og som jeg kun troede var mulig på de større maskiner - og det tror jeg stadigvæk.

Øg nu da vi er i gang med den store eftersøgning, ville det være rart at vide, hvor den automatiske backup-funktion befinner sig, hvordan man kommunikerer med InterSpread, og hvordan man skriver med negativ skrift.

Som sædvanlig er manualen kun til meget ringe hjælp...

## Stavekontrol?!

Programmøerne ville også meget gerne indbygge stavekontrol, men der var ikke rigtig plads i en C-64 (og den ekstra kapacitet i en C-128 bliver desværre ikke udnyttet), så derfor fungerer stavekontrolen UDEN for tekstdbehandlingsprogrammet. Hvis du vil checke dit dokument skal du først save det, slukke og tænde for computeren, loade dit stavekontrolsprogram ind og loade dit dokument ind.

Herefter kigger programmet dit dokument igennem, finder alle de ord, den ikke kender, og skriver dem på skærmen. Du har INGEN mulighed for at rette i dokumentet, du har INGEN muligheder for at lære din stavekontrol nye ord. Alle rettelser skal ske ved at slukke for maskinen og efter loade tekstdbehandlingsprogrammet ind. Åh ja...stavekontrolen kender kun 1000 ord, men du kan købe danske, tyske, engelske ordbøger med 60000 ord - for 199,- stk.

## Konklusion

Problemet er generelt, at Interword frygtelig gerne vil være smart, og "Amiga-agtigt", og glemmer fuldstændig at tænke på, at "Amiga-agtigt" også er, at program-

met er til at bruge og pålideligt. Der er intet i vejen med nytænkning, men visse funktioner SKAL bare virke på en bestemt måde - her tænker jeg især på kombinationen mellem blok og skriftypen. Manualen er pinlig mangelfuld, og der bliver slet ikke gjort rede for de små ikoner, der sidder rundt omkring.

Hvad man sidder tilbage med er masser af smarte rullegardiner, der ikke virker efter henstanden, flotte vinduer, der betjenes med joystick, en for lille og for dårligt manual og et tekstdbehandlingsprogram, der på ingen måde formår at nå det niveau, man må forlange.

## Fakta:

InterWord (C64),  
vejl. pris kr. 395,-  
Interactivision  
Nørreskov Bakke 14  
8600 Silkeborg

# AMIGA

## AMIGA COMPUTER:

A500	2999,00
CDTV (A500 INDEN I)	5495,00
A500 PLUS	3495,00
A500 COMBI	4195,00
A600	3295,00
A600 HD (20 MB)	4995,00
A2000 UDEN MONITOR	5995,00
A2000 MED MONITOR	8495,00
<b>A3000 25MHz UDEN MONITOR:</b>	
MED 50MB HD	16250,00
MED 100MB HD	18625,00

## AMIGA PAKKER:

CARTOON CLASSICS	4295,00
PERSONAL COMPUTER	4295,00
AMIGA VIDEOTITLER	6795,00
PERSONAL COMP. HD	5795,00

## ACCELERATOR-KORT:

<b>A500/A500+/A2000:</b>	
ADSPSPEED 14,28 MHz	1795,00
BLIZZARD 14,28 MHz	

\* PLADS TIL 8 MB RAM 2195,00

## TILBUD

### VXL-30 KORT, 0MB

#### RAM

- \* PLADS TIL CO-PROCESSOR(FPU)
- \* KAN UDVIDES MED 32BIT RAM

**25MHz** 2595,00

**25MHz/MMU** 2995,00

**40MHz** 3395,00

**40MHz/MMU** 3795,00

**2MB KORT** 2295,00

**8MB KORT** 5995,00

**33MHz FPU** 985,00

#### BØGER:

##### DANSKE:

- AMIGA 500 FOR BRUGERE
- \* BEDSTE DANSKE BOG 296,00
- AMIGA BOGEN 296,00
- AMIGA INTERN

\* 1000 SIDER 465,00

##### ENGELSKE:

NY AMIGA HARDWARE

REFERENCE MANUAL 299,00

NY AMIGA ROM KERNEL

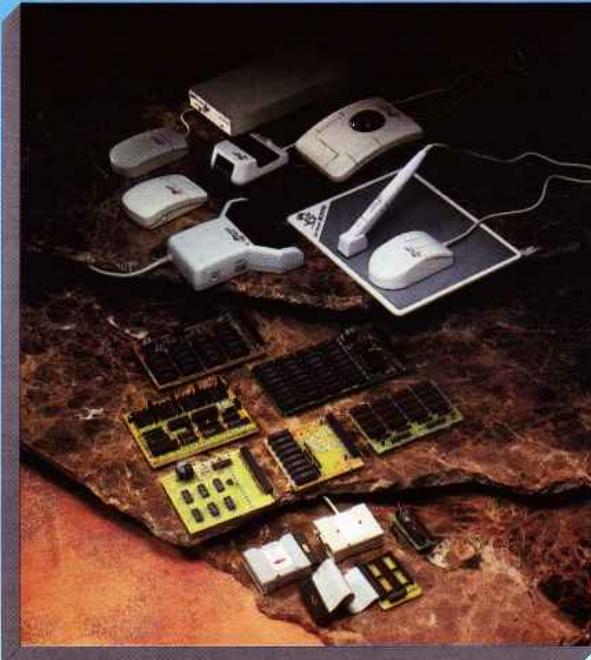
REFERENCE MANUAL

\* LIBRARIES\* 349,00

NY AMIGA ROM KERNEL

REFERENCE MANUAL

\* DEVICES\* 299,00



#### NY AMIGA USER INTERFACE STYLE GUIDE

249,00

#### DISKETTEDREV: EXTERNE DREV:

3,5"

\* GENNEMFØRT BUS

\* AFBRYDER 699,00

#### INTERNE DREV TIL:

A500/A500+/A2000 695,00

#### TILBEHØR:

BOOT SELECTOR

DF0: DF1: DF2: 135,00

#### DISKETTER 10 STK.:

NO NAME 3,5" DS/DD 46,00

100 NO NAME 3,5" DS/DD 399,00

#### DISKETTE TILBEHØR:

DISKBOX 3,5" 80 STK. 69,00

DISKBOX 3,5" 100 STK. 79,00

DISKBOX 3,5" 200 STK. 249,00

DISKETTETASKE TIL 10 129,00

DISKETTETASKE TIL 20 185,00

#### HARDDISKE:

##### A500/A500 PLUS:

COMMODORE A590

\* 20 MB HD 3495,00

\* PLADS TIL 2 MB RAM

SUPRA-DRIVE 500 XP

\* 52 MB QUANTUM HD 4695,00

\* 1 MB RAM

\* PLADS TIL 8 MB RAM

\* GENNEMFØRT

DMA-PORT

SUPRA-DRIVE 500 XP

\* 120 MB QUANTUM HD

\* 512 KB RAM

\* PLADS TIL 8 MB RAM

\* GENNEMFØRT

DMA-PORT

7195,00

SUPRA HARD DISK KIT

\* SCSI-CONTROLLER

\* PLADS TIL 8 MB RAM

\* GENNEMFØRT DMA-PORT

\* INCL. SOFTWARE 2095,00

DATAFLYER HD KIT

\* AT-CONTROLLER

\* INCL. SOFTWARE 1395,00

ICD INTERNT HD KIT

\* AT-CONTROLLER

\* INCL. SOFTWARE 1195,00

#### A2000:

52 MB IVS QUANTUM 3095,00

52 MB SUPRA QUANTUM 3495,00

44 MB SYQUEST DRIVE

TIL UDSKIFTELIGE DISKS 3495,00

88 MB SYQUEST DRIVE

TIL UDSKIFTELIGE DISKS 4775,00

#### LOSE DHD UDEN CONTROLLER:

52 MB 3,5" QUANTUM 2225,00

120 MB 3,5" QUANTUM 3775,00

44 MB SYQUEST DISK 849,00

88 MB SYQUEST DISK 1175,00

#### LOSE SCSI-CONTROLLER:

SUPRA WORD SYNC

\* SOFTWARE (3 DISKS) 1295,00

TRUMPCARD

\* SOFTWARE (1 DISK) 875,00

## IC KREDSE "CHIPS":

5719 (GARY) 194,25

8362 (DENISE) 368,75

8364 (PAULA) 470,00

8371/8372A (AGNUS) 377,25

8372B (AGNUS) 575,00

8373 (DENISE) 405,25

8520 125,00

68000 8 MHz 294,50

68010 8 MHz 398,50

KICKSTART V. (1,2/1,3) 256,25

KICKSTART V. 2,04 595,00

KICKSTART & WORKBENCH

2,XX + MANUELER 995,00

KICKSTART OMSKIFTER 295,00

MULTISTART II SPECIEL

KICKSTART OMSKIFTER 550,00

## JOYSTICKS:

APACHE 1 125,00

BAT HANDLE 295,00

BOSS 179,00

GRAVIS MOUSESTICK

\* ANALOG

\* PROGRAMMERBAR

INFRARED JOYSTICK

\* 1 MODTAGER

\* 2 JOYSTICK 495,00

MAVERICK AUTOFIRE

MEGA STAR-AUTOFIRE

MULTI COLOUR

REDBALL

SURE SHOT STANDART

SUPER 3-WAY

THE ARCADE

ZIP STICK

ZIP STICK AUTOFIRE

PHYTHON 1 AUTOFIRE

## JOYSTICK TILBEHØR:

4-SPILLER KABEL 195,00

PC ANALOG ADAPTOR

125,00

## MODEMER:

MINI MODEM 1200 895,00

SUPRA 2400 1195,00

SUPRA 2400 ZI PLUS 1495,00

SUPRA 2400 PLUS 1795,00

SUPRA 9600 5250,00

SUPRAFAX 14400 3395,00

DANCOM 2400 1895,00

DANCOM 9600 4995,00

## ALLE MODEMER LEVERES MED KABEL OG MODEM PROGRAM

## MONITORER:

COMMODORE 1084 STEREO:

\* PRIS EXCL KABEL 2299,00

\* PRIS INCL KABEL 2399,00

TIL A500+/A600/A3000:

COMMODORE 1960 4995,00

## MONITOR-TILBEHØR:

TV-MODULATOR

MONITOR-KABEL

MULTISYNC-ADAPTOR

ICD FLICKER

FREE VIDEO 2 2495,00

## MUS & TRACKBALLS:

MEGA MOUSE 280 DPI 295,00

ALFA DATAMUS 280 DPI

\* HOLDER OG MATTE 395,00

COMMODORE MUS 295,00

OPTISK MUS 300 DPI 595,00

INFRARØD MUS 795,00

TRACKBALL TKB-MT-A 695,00

## MUSE-TILBEHØR:

AUTOMOUSE, OMSKIFTER

AMIGA

AMIGA

AMIGA

AMIGA

# til bundpriser

MELLEM JOYSTICK/MUS 229,00  
MUSEMÄTTE RØD 78,00

**MUSIK:**

TRILOGIC AUDIO SAMPLER  
• STEREO SAMPLER 595,00

PERFECT SOUND

• STEREO SAMPLER  
• SOFTWARE 795,00

DATEL PRO STUDIO II  
• STEREO SAMPLER

• SOFTWARE 1495,00

DATEL MIDI INTERFACE

• 1 MIDI IND 595,00

• 2 MIDI UD

• 1 MIDI "THRUE"

• KABEL 695,00

DR,T'S MIDI INTERFACE

• GENNEMFØRT SERIEL-PORT

• 1 MIDI IND

• 2 MIDI UD 595,00

**PRINTERE:**

ALLE PRINTERE LEVERES

**MED KABEL**

**9-NÅLS:**

STAR LC 20 1995,00

MPS 1230 1695,00

**9-NÅLS FARVE:**

STAR LC 200 C 2695,00

MPS 1550 C 2695,00

**24-NÅLS:**

STAR LC 24-20 2995,00

STAR LC 24-200 3395,00

**24-NÅLS FARVE:**

STAR LC 24-200 C 3995,00

**STAR MATRIX PRINTERE**

LEVERES MED DANSK MANUAL

OG 2 ARS GARANTI

**INKJET:**

MPS 1270 1995,00

HP DESKJET 500 C

• 300 DPI FARVER

• 16 KB RAM BUFFER 6868,75

**BUBBLEJET:**

BJ 10 ex 2995,00

BJ 10 ARKFODER 850,00

**LASERPRINTER:**

CANON LBP 4 LITE

• 4 SIDER PR. MIN.

• 512 KB RAM 8895,00

STAR LS8II

• 8 SIDER PR. MIN.

• 1 MB RAM 8535,00

STAR LS04

• 4 SIDER PR. MIN.

• 1 MB RAM 7895,00

**AUTOMATISKE OMSKIFTERBOXE:**

TIL 2 PRINTERE 595,00

TIL 4 PRINTERE 885,00

**MANUELLE OMSKIFTERBOXE:**

TIL 2 PRINTERE 225,00

TIL 4 PRINTERE 295,00

**RAM UDVIDELSER:**

MEGACHIP 500/2000

• MULIGØR 2MB CHIPMEM

• MED FAT AGNUS 8372B

• LEVERES UDEN 8372B 1995,00

**A500 INTERNT MED**

**BATTERI BACKUP & UR:**

512KB 299,00

ALFA DATA 2MB-KORT

• INCL. GARY-ADAPTOR

• PRIS UDEN RAM 599,00

• PRIS MED RAM 1399,00

ADD RAM 540 4MB-KORT

• PRIS UDEN RAM 995,00

**A500 PLUS INTERN:**

1 MB CHIPMEM 749,00

**A500/A500 PLUS EXTERN:**

SUPRA RAM 500 RX

• 1MB RAM

• PLADS TIL 8 MB

• GENNEMFØRT

DMA-PORT 1295,00

**A600 INTERN MED**

**BATTERI BACKUP & UR:**

1 MB CHIP 995,00

**A1000 INTERN:**

INSIDER II

• 1,5MB-KORT UDEN RAM 1195,00

**A2000 INTERN:**

SUPRARAM 2000

• 2 MB RAM

• PLADS TIL 8 MB 1599,00

**SOFTWARE:**

**DATABASER:**

SUPERBASE PERSONAL 495,00

INTERBASE (DANSK) 695,00

**DTP:**

PPAGE & PDRAW 3.0 2395,00

PAGESTREAM 2.1 2495,00

**GRAFIK:**

DELUXE PAINT IV 999,00

DELUXE VIDEO III 1595,00

PHOTON PAINT 2 695,00

IMAGINE

• RAY-TRACING 2795,00

• ANIMATION 895,00

DIGI PAINT 3 895,00

TV-TEXT PROF. 1895,00

TV-SHOW 1295,00

PRO-VIDEO PLUS 3995,00

**HJÆLPE-PROGRAMMER:**

QUARTERBACK V. 5,0 595,00

QUARTERBACK TOOLS 695,00

AMI-BACK V. 2,0 495,00

AMIGA TIPS3/LOTTO 495,00

DISKMASTER II 525,00

OPUS DIREKTORY 449,00

CROSS-DOS V. 4 265,00

CROSS-DOS V. 5 479,00

**MUSIK:**

INTERSOUND (DANSK) 695,00

AUDIOMASTER III 295,00

AUDIOMASTER IV 695,00

DELUXE MUSIC

CONSTRUCTION SET 899,00

**PROGRAMMERINGSSPROG:**

AMOS, THE COMPILER 399,00

AMOS, 3D 449,00

AMOS, EASY 479,00

CAN-DO V. 1,6 895,00

COMAL (DANSK) 485,00

INTERAS (DANSK) 695,00

MODULA 2 M2 SPRINT 1995,00

SAS/LATTICE C 5,5 2395,00

SAS/LATTICE C ++ 2195,00

**REGNEKAR/BUDGET:**

INTERSPREAD (DANSK) 695,00

MAXIPLAN IV 1195,00

Z BUDGET (DANSK) 299,00

BS BUDGET (DANSK) 375,00

HAICALC 395,00

**TEKSTBEHANDLING:**

INTERWORD (DANSK) 695,00

WORDPERFECT 4,1 1695,00

EXELLENCE 1995,00

**TILBEHØR:**

A10 STEREO SPEAKERS 385,00

**A500/A500 PLUS:**

LØST CDTV-DREV 3995,00

ATONCE

• PC 80286 EMULATOR

• 7 KHz 1499,00

ATONCE PLUS

• PC 80286 EMULATOR

• 16 MHz

• PLADS TIL CO-PROCESSOR

• 512 KB RAM 2595,00

EPROMMBRÆNDER 1595,00

EPROMKORT 1 MB 695,00

RELÆ-KORT 995,00

ACTION REPLAY MKIII 999,00

STØVLÄG BLODPLAST 98,00

STØVLÄG HÅRDPLAST 150,00

KEYBOARD SKIN 165,00

MULTI-PLAYER KABEL 199,00

**A2000 TILBEHØR:**

KEYBOARD SKIN 165,00

INTERN GENLOCK 495,00

ACTION REPLAY MK III 999,00

**CDTV TILBEHØR:**

CDTV KEYBOARD 695,00

CDTV SMARTSTICK 499,00

CDTV MOUSE 495,00

CDTV TRACKBALL 1075,00

CDTV DISKETTEDREV 1095,00

Autoriseret  
**Commodore**  
værksted

Tonsvis  
af spil  
på lager

Seriøst  
software

Originale  
**Commodore**  
reservedele

Postordre-  
salg

AMIGA

AMIGA

AMIGA

HER

<input type="checkbox"/>	Hermed bestilles:
Vare:	Antal:
1:	
2:	
3:	
4:	

(+ forsendelse)

Navn : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Postnr./by : \_\_\_\_\_

Evt. tlf. : \_\_\_\_\_

# TÅNDER PÅ 12 BIT

Er du "bit" af en gal lydtekniker? Så er der godt nyt: Sun-Rize Industries i USA har produceret et 12 bits lydkort, kaldet "AD1012". Lydkortet og den medfølgende software "Studio 16" får din Amiga til at frembringe en lydkvalitet næsten som en CD. Det påstår firmaet ihvertfald. Lad os i det følgende se om det holder stik.

## Hardwarekrav

Du bør have harddisk, for at få den fulde glæde af sampleren. Derudover skal du have mindst 1 MB system RAM, fri ZORRO II eller III slot intern, Workbench 1.3 eller 2.0, og helst med en 68020 eller 68030 processor - krav der viser at AD1012 ikke er til leg, men til seriøs brug.

AD1012 er forsynet med 3 phonostik: audio in, audio out og SMPTE in.

## Indspilning

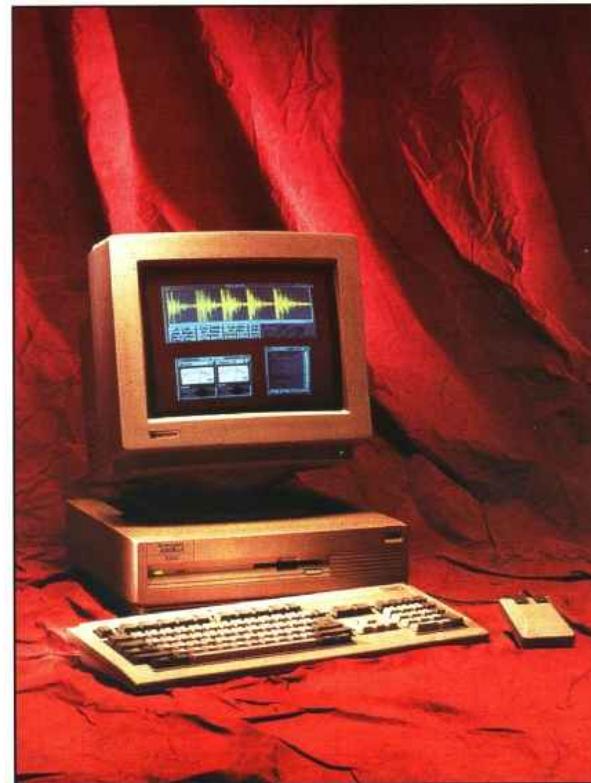
Lad os tage et eksempel på en indspilning: jeg loadede record, mixer og meter fra instancemodul, tilsluttede en mikrofon, klikkede på monitor i record vinduet (se fig. 1) og der var straks "hul igennem". Efter at have stillet niveauer på mixeren og fundet en velegnet samplingrate på 29411 og filterindstilling på 16667, indspillede jeg noget velproduceret amerikansk musik fra nogle CD'er, for at checke lydkvaliteten. Sun-Rize Industries har ret i deres påstand: indspilningerne var fuldt på højde med originalen. Den samme gode oplevelse fik jeg ved at indspille musikinstrumenter, sangstemmer og lyde, en gengivelse i studiokvalitet.

## Brugerflade

AD1012 og studio 16 kan anvendes som "stand alone" pakke

**Med en 12-bits lydsampler vil din Amiga kunne frembringe en lydkvalitet næsten som en CD. Vi har testet lydkortet og softwaren i et professionelt midistudio.**

Af Gert Sørensen



eller komplet integreret program i sequenceren Bars and Pipes. Man råder over over 4 spors indspilning og afspilning (1 spor indspil-

les ad gangen) af musik, lydeffekter, tale, sang, akustiske instrumenter m.m. Den største fordel ved samplingsteknikken

ligger i efterbehandlingen (redigeringen). Hvor man på spolebånd-optagelser stort set kun kan edtere med en saks, kan man i Studio 16 klippe og klistre (cut, copy og paste som vi kender det fra bl.a. tekstdbehandling - se fig. 2), fade in og ud, scalere, add silense, afspille samples baglæns med mere. Ved at integrere programmet i Bars and Pipes (se fig. 3), kan man mixe sequencer-MIDI-data og akustiske indspilninger og derved skabe musikproduktioner i professionel kvalitet. Syncroniseringen mellem MIDI-dataene og samplingerne forgår ved hjælp af SMPTE, intern el. extern.

Den måde AD1012 og studio 16 fungerer på kaldesinden for den professionelle musikproduktion "Harddisk Recording". Alle data ligger som tal på en eller flere harddiske. Det betyder at man kan kopiere og edtere uden at miste lydkvalitet.

## Opløsning

Funktionsmæssigt kan AD1012 kortet sammenlignes med Amigaens standard lydfunktion: en i computeren liggende digital bølgeform (sound) bliver via en D/A konverteret sat i elektriske svingninger og derefter sendt ud til højttalerne. Den grundlæggende forskel (forbedring) består dog i opløsningen i D/A konverteren. Amigaens standard hardware har en opløsning på 8 bit d.v.s. 256 målinger af lyden i sek., og giver et signal/støjforhold (S/N - signal/noise) på 48 db (som en AM-radio eller telefon). Med AD1012 er opløsningen 12 bit, der bevirker at lydbilledet er meget mere nuanceret med fin top på (diskant), samtidig med at nuancerne ved lave niveauer er intakte, så lyden må afgjort tages alvorlig i forbindelse med profes-



Fig.1: Instance vælges moduler. På mixeren kan niveauerne indstilles.

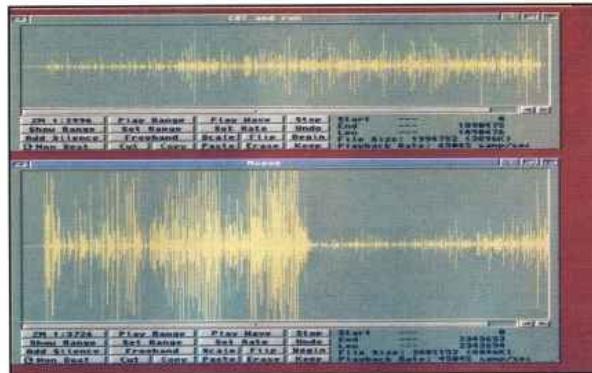


Fig.2: Bland mange andre funktioner ses her cut, copy og paste.

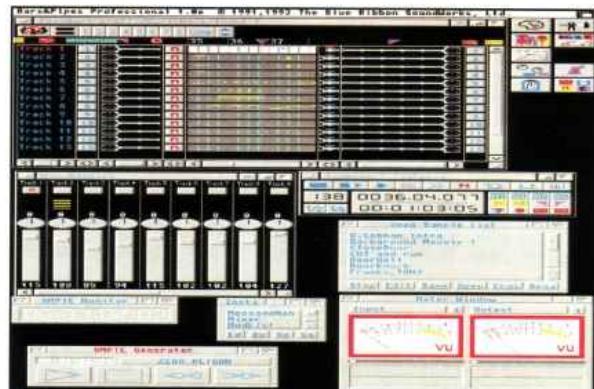
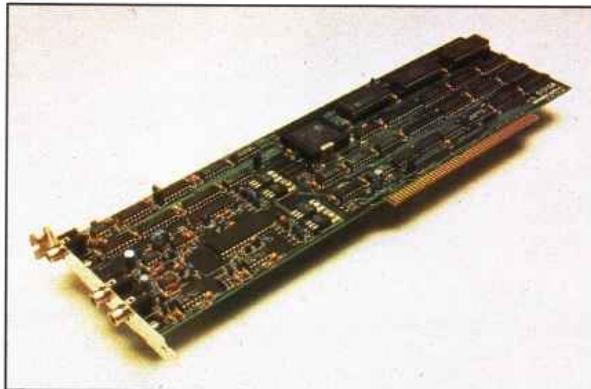


Fig. 3: Studio 16 kan betjenes fuldstændig i Bars and Pipes. Og det virker....

sionel produktion. 12 bit betyder 4096 målinger i sek., og et S/N på 70 db - i kvalitet som en FM radio. En typisk flersporsbåndoptager med en hastighed på 15" i sek. har en s/n på ca. 66 db.

### **Samplingsfrekvens**

Foruden bitopløsningen spiller samplingsfrekvensen en stor rolle (se herom i DNC nr. 3/92). AD1012 understøtter samplingfrekvenser op til 100 Khz. og selv om den kun er bestykket med en D/A konverter, kan der afspilles 4 forskellige samples på en gang,

og man kan på en mixer stille de ønskede niveauer på de individuelle samples.

### **Software**

Den medfølgende software, kaldet Studio 16, simulerer en flerspors båndoptager og hvert spor repræsenterer en af lydkanaerne i AD1012. Grundindstillingerne fastlægges i preference-modulset, hvor man kan indstille farvepalette og bufferstørrelse for sample-gengivelsen samt antallet af frames pr. sekund (SMPTE).

Bars and Pipes. Her har man et stærkt værktøj, hvor akustiske og MIDI-indspilninger bliver en enhed, så du er stadig bit af en god lydtekniker, er det bare med at komme i gang.

### **Konklusion**

AD1012 og studio 16 vil være med til at bringe Amigaen i front inden for musik- og lydproduktion, idet de to vigtigste forudsætninger er til stede: lydgivelsen er på et højt teknisk niveau og den indbyggede SMPTE, der kan styres både intern og extern, gør, at der kan kommunikeres med andre SMPTE-styrede medier, til brug ved video-, film- og musikproduktioner m.m. Dette gælder ved at bruge programmet alene, men også i høj grad ved at arbejde med programmet integreret i

### **Fakta:**

AD1012+software, pris ukendt. Prøv din lokale forhandler

# Konkurrencevindere:

**Hvis du deltog i konkurrencen om en lyspistol og/eller et stk. Scala500, så kig forneden og se om du er en af de heldige vindere.**

### **Phazer Gun:**

De rigtige svar var:

- 1) "Die Hard II"
- 2) Colt 45
- 3) Den trojanske hest

De heldige vindere blev:

Mikkel Uth Ovesen, Byager 159, 8330 Beder, Flemming Jørgensen, Nymarksvej 25, 5471 Søndersø, Henrik Duus Sørensen, Hannerupvej 115, 9620 Aalestrup, Mads Aarup-Jørgensen, V. Højskolegården 10, 8370 Hadsten, Simon Schmidt, Krogstrupvej 50, 9600 Års.

### **Vind Scala 500:**

De rigtige svar skulle være:

- 1) "Et modul der kan..."
- 2) "At køre flere..."
- 3) "Overgange mellem..."

Og de heldige vindere her blev:

Claus Johansen, Enghavevej 10, 8543 Hornslet, Mikkel Nielsen, Postbox 5334, 3905 Nuussuaq, Grønland, Brian L. Trudslev, Lille Tingbakke 20, 2. tv., 9310 Vod-skov, Lars-Otto Rasmussen, Valdemarsgade 15, 3, 9000 Aalborg, Søren Højmark, Odensevej 202, 4700 Næstved

Alle vindere har fået direkte besked - tillykke!

# Sådan får du alverdens fonte

**Nu kan du konvertere alle de populære fonte fra både PC- og Macintosh til din kære Amiga - vi tester.**

Af Marshal M. Rosenthal

**F**onte er et emne, som kan få selv den smarteste og mest selvskire tekniker til at ryste som et espelv. En enkelt font kan være for mange - og en snes kan være for få. Der er en lang række tekniske udtryk og skriftyper - det holder aldrig op.

Sagt med store typer: Der er et utal af fonte til IBM og Macintosh, men de kan ikke bruges på Amiga. Der findes ganske vist en række fonte, som går igen mellem maskinerne. Men hvorfor skal vi lade os nøje med det, hvis vi har behov for endnu flere?

## To font-programmer

Som løsningen på problemet kommer Mirror Image og deres to font-programmer ind i billedet: MIFONT og MIOUMLINE. Hver især er de beregnet til at løse bestemte problemer for Amiga- ejere, som ønsker flere fonte.

Mifont beskrives som en font- konverter og font-manager til Amiga. Programmet giver dig altså ikke bare flere fonte. Det kan også hjælpe dig med at styre dem.

Programmet er særlig nyttigt for brugere af Gold Disks Professional Page, da det kan konvertere PostScript Mac-fonte til en type, som kan bruges i dette program.

PostScript er en matematisk

beskrivelse af fonte (og anden grafik). Ved hjælp af disse Post- Script Type 1-fonte, som længe har været tilgængelige på markedet, kan man opnå typesets i høj kvalitet.

## 50 ekstra karakterer

Sammen med konverteringen sørger programmet for, at fonten passer til dit keyboard, sammen med alle de andre Amiga-fonte, du måtte råde over i forvejen.

Føn-sæt, konverteret ved hjælp af Mifont, består faktisk af en del flere karakterer end de, som PPage anerkender for øjeblikket. Skriftyperne indeholder omkring 50 ekstra tegn. Men indtil videre må du nøjes med det normale karaktersæt, samt 19 ekstra-tegn.

Som du vil opdage, sker der ikke blot det, at din harddisk bliver fyldt op på rekordtid, når du begynder at anskaffe dig fonts. Det bliver også en opgave i sig selv at finde frem til fontene.

Det er hér, font-manager delen kommer ind i billedet.

## Høj sikkerhed - stort besvær

Du kan enten installere programmet på din harddisk, eller køre det fra original-disken. I begge tilfælde er du nødt til at indtaste et bestemt ord fra manuelen, som en kopisikring. Det er derfor

bedst at køre programmet fra harddisk. Her skal du nemlig kun indtaste sikkerhedskoden én gang. Hvis du bruger diskette, skal du gøre det, hver gang du bruger programmet. Det skal du dog også, hvis du flytter programmet over på en anden partition på harddisken, eller hvis du laver andre, større ændringer på dit system.

Programmet checker tilsynelædende systemet for at sikre sig imod, at det bliver flyttet over på en anden Amiga. Hvis du helst vil være fri for at bruge workbenchen, medfølger en anden version af programmet, som starter op fra sin egen skærm. Det meste af manuelen består af eksempler på fonte og forklaringer på deres anvendelse.

Det eneste, vi behøver at vide lige nu, er, at en Amiga-font består af en .font-fil, som befinder sig i FONT-biblioteket. Med fonten kommer de størrelser, der findes i (8, 9, 12 osv.). Der er tale om bitmaps, som udskrives på skærmen. Skulle vi udskrive dette på en printer, ville resultatet blive utilfredsstillende. Derfor konverterer Mifont de bitmappede fonte til vektorformat og anbringer dataene i et "opbevaringsbibliotek", det opretter.

PPage-fontene behøver desuden .metric-filer. Dem laver programmet også.

## Det er nemt!

Processen er så enkel, at det næsten er kedeligt. Du indlæser en font, som du har liggende i Amigaen. Det kan være én, du har hentet på et Mac-BBS. Eller du kan have hentet den fra en MS-DOS disk ved hjælp af et pro-

gram som Crossdos. Endelig kan du selvfølgelig også have hentet ved hjælp af din Mac-emulator, som Mac-to-Dos (der indlæser og oversætter filer ved hjælp af et stykke hardware, som forbinder et Mac-drev med Amigaens floppy-port. Eller Amax2 eller den nye Amax2Plus. Mulighederne er uendelige, hvis pengene også er det).

Men du har i hvert fald fået fat på din font. Du udvælger den ved hjælp af Font-selector-menuen, og oversætter den med et tryk på en "radioknap" (hvil der var et Mac-udtryk).

Nu skabes der både et bitmap-bibliotek og et Metric-bibliotek til din nye font. Derefter klikker du på "Load Resource" (den del af Mac-fonten, som du skal bruge). Og hokus pokus - her har vi din nye font!

Punktstørrelsen (skrifftyper udmales i punkt) passer måske ikke helt præcist, men det er i hvert fald ret tæt på.

## Font Manageren

Formålet med Font Manageren er at flytte fonte fra "opbevaringsbiblioteket" over i dit Font-bibliotek, så systemet kan få gavn af dem. Også her er det ret indlysende, hvilke knapper, der skal trykkes på.

Ved hjælp af redskaberne i font-manageren kan du enten fjerne enkelte fonte fra Font-biblioteket - eller slette hele bundtet. Du kan også spærre enkelfonte, så systemet undlader at bruge dem. Der er en udvidet DIR, som viser et overblik over din samlede opsætning af fonte. Du kan også få dine almindelige Amiga-fonte oversat til MIFONTs eget format.



I MIFONT er der en "radioknap" som giver et PPage-dokument lov til selv at hente de fonte, det har brug for under udprintningen. PPage-fontene behøver desuden .metric-filer. Dem laver programmet også.



MIOUMLINE konverterer også Adobe Type 1 fonte. Men dette program er specielt designet til at fungere sammen med Professional Draw. Også her finder man masser af oplysninger og gode råd om fonte.

Endelig er der en "radioknap", som giver et PPage-dokument lov til selv at hente de fonte, det har brug for under udprintningen. Så hvis fonten stadig ligger i "opbevaringsbiblioteket", henter det den.

Programmet leveres med en omfattende manual, som beskriver mange aspekter af arbejdet med fonte. Selv om programmet er særlig brugervenligt, er der stadig steder, hvor en lille ændring ville gøre det endnu bedre. For eksempel ville det være rart, hvis man kunne formindsk MIFONT til et ikon, mens det kører, så man kunne slippe for at have vinduet stående åbent på skærmen.

Og så kan det aldrig nævnes FOR tit: Det er en god idé at lave en backup af både nye og gamle fonte. Man ved aldrig, hvad der kan ske...

## Mioutline til Professional Draw

Det andet program, MIOUTLINE, konverterer også Adobe Type 1 fonte. Men dette program er spesielt designet til at fungere sammen med Professional Draw. Også her finder man masser af oplysninger og gode råd om fonte. Og her er der ligeledes en kopisikring i form af en kode. I dette tilfælde skal man indtaste en talkode, hver gang programmet bruges. Her kan man dog også slippe med et enkelt sikkerhedscheck, hvis man vælger at installere programmet på sin harddisk.

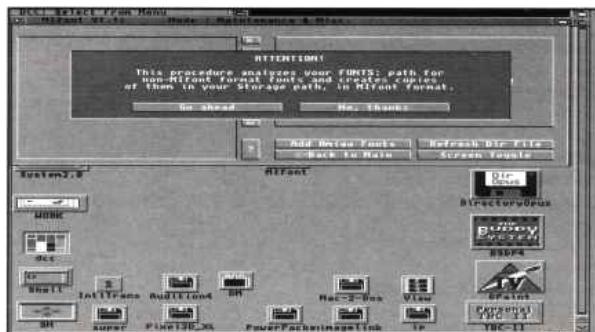
Der er to punkter, hvor MIOUTLINE adskiller sig fra MIFONT. For det første er programmet lavet til at fungere sammen med et struktureret tegneprogram - ikke til desktop publishing. For det andet kan det både konvertere Mac og IBM PostScript fonte. Konverteringen resulterer i PDraw outline fonte.

Programmet generer også en sidelang liste over karaktersættet i den pågældende font - samt over, hvordan man får dem frem ved hjælp af keyboardet.

Herefter crasher systemet, hvis du kører System 2.0. Så vidt vi ved, er det ikke Mioutline, det er galt med, men derimod et problem i selve System 2.0.

## Nyt keymap

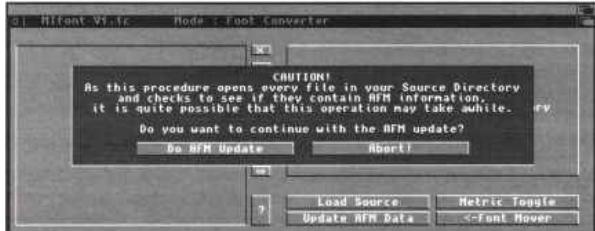
Under alle omstændigheder vil du efter den første, nemme installation opdage, at der er kommet en ny fil i Devs:Keymap-biblioteket. Filen hedder MI-NAL. Formålet er, at den skal erstatte dit almindelige keymap (det amerikanske usa1-0.a.). Med det nye keymap kan du bruge alle 224 karakterer, som de fleste outline-fonte består af. For at det kan virke, skal du også ændre



En Amiga-font består af en .font-fil. Der er tale om bitmaps, og skulle vi udskrive dette på en printer, ville resultatet blive utilfredsstillende. Derfor konverterer MiFont de bitmappede fonte til vektor-format.



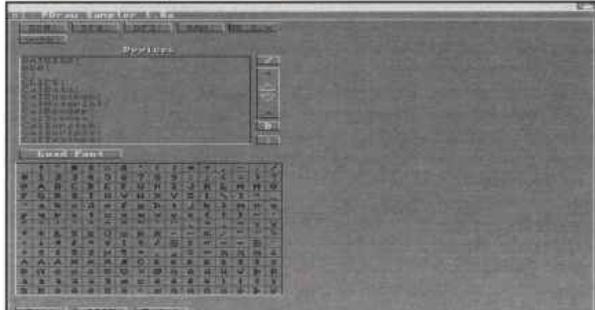
Med redskaberne i font-manageren kan du fjerne fonte fra Font biblioteket. Du kan også få dine almindelige Amiga fonte oversat til MIFONTs eget format.



Sammen med konverteringen sørger MiFont for at fonten passer til dit keyboard, sammen med alle de andre Amiga -fonte, du måtte råde over i forvejen.



MIOUTLINE er lavet til at fungere sammen med et struktureret tegneprogram - ikke til DTP. Det kan både konvertere Mac og IBM PostScript fonte. Konverteringen resulterer i PDraw outline fonte.



MIOUTLINE generer en sidelang liste over karaktersættet i den pågældende font - samt over, hvordan man får dem frem ved hjælp af keyboardet.

på din Startup-sequence.

Som en ekstra feature medfølger også en specialudgave af 11 punkt Topaz fonten, som også er blevet forsynet med ekstra karakterer. Den kan du vælge at installere manuelt. Om du vælger at bruge den eller ej får ingen indflydelse på programmet eller på PDraw.

Med fare for at gentage os selv må vi sige, at MIOUTLINE er lige så nemt at bruge, som MIFONT var. Du vælger ved hjælp af knapper, hvilken font du vil oversætte. Du kan specificere drev devices etc. hvorfra du kan hente dine fonte. Der er også en knap, som giver programmet sin egen skærm, hvis du ikke kan lide den på arbejdsbordet.

Med over at konvertere Type 1 fonte genererer MIOUTLINE også et "Visual Index" af hver font. Det er en PostScript-fil, som indeholder en liste over alle karakterer i skriftypen, deres PostScript-navne og de indstætninger, der skal laves for at få dem frem under PDraw. Filerne kan udskrives på en printer (hvis du har en PostScript laser eller en PostScript-emulator) eller gemmes på disk.

Konverteringen kræver megen hukommelse. Men programmet undersøger selv, hvilken fremgangsmåde, der er bedst. Hvis du har masser af RAM, vil MIOutline bruge den til sine "mellemresultater", indtil den færdige font kan gemmes på disken. Tålmodighed er vigtig. På en 68030-Amiga går det glat og ubesvaret. Det gør det ikke på en A500 eller A2000.

Til de, der ikke råder over en laserprinter medfølger en PDraw sampler. Den viser PDraws outline-fonte på skærmen, sammen med information om "kerning" og specielle karakterer. PDraw Sampleren vil kun køre, hvis du har installeret MIOUTLINE korrekt. Og den kræver, at både MI-NAL keymap'et og den nye Topaz/11 font er installeret.

Der findes en række appendix'er, som forklarer om specielle karakterer, keymaps, kodning og meget andet. Begyndere ud forstår ikke opdagelse, at det ikke er ligetil at forstå fonte og deres virkemåde. Heldigvis er alle Mirror Images programmer idiotsikre - man behøver ikke være udlært typograf for at kunne bruge dem. Faktisk kan man klare sig med den mest grundlæggende viden - og stadig få adgang til en fager ny verden af kvalitets-skrifttyper til Amigaen.

## Fakta:

MIFont/MIOutline, pris kr. 675,-/749,- Amiga Warehouse, tlf.: 8616 6111

# GOD SERVICE KOSTER IKKE MERE!

Hos BMP & City-Data ved vi hvad god kunderservice er!

Vi er først tilfredse når DU er tilfreds! Derfor kan vi idag prale af en stor, fast kundekreds, der kommer igen og igen. Det betyder lavere reklameomkostninger - så god service betaler sig.

Således giver du ikke mere for varen, selv om du får den bedste service hos BMP- og City-Data.

Velkommen i klubben!



## ROCHARD

Superhurtig 15 ms harddisk. Incl. strømforsyning og indbygget miniblæser.

Mulighed for RAM i trin på 2, 4, og 8 MB. Rekvirér gratis informationsmateriale!



## RAM

ZYDEC 2/8 MB Extern  
Passer til både A500 og  
A500 plus  
Incl. 2 MB RAM

**1998,-**

512 KB m/ur til A500 kr. 298,-  
1 MB RAM til A600 kr. 998,-  
1 MB til A500+ kr. 748,-  
ROCTEC 2 MB med 1 MB  
CHIPMEM incl. GARY og  
CPU. Til A500

**TILBUD  
kr. 998,-**

## TRACKDISPLAY/VIRUSKILLER

Passer til alle externe  
drev

**398,-**



## SMART SOUND STEREOSAMPLER

Perfekt lyd  
til perfekt pris.  
Incl. software

**298,-**



## PYRAMID

### HÅNDSCANNER

Med 64 **ÆGTE**  
gråtoner!  
400 DPI



**NU KUN 1698,-**

## STAR SJ48

Inkjetprinter-  
ren, der  
skriver som  
en laserprin-  
ter. Svarer til  
BJ10ex, men har  
2 års garanti. Incl. dri-  
verdisk, patron, papir og  
kabel.

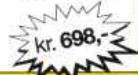
**2998,-**



## DREV

### ZYDEC 3.5" KVALITET

kr. 898,-  
ROCLite 3.5" med  
no-click og antivirus  
funktioner kr. 998,-  
AmiTech 3.5" med  
no-click kr. 898,-  
Q-TEC 5,25" lowpower  
Intern kr. 1398,-  
A500/2000 kr. 698,-  
Budget 3,5" extern kr. 698,-



## ROCGen Genlock

Sæt tekst og grafik på din hjemmevideo!

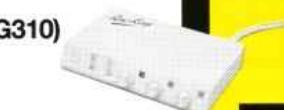
ROCGen RG300  
m/grafikfader

**kr. 1598,-**



ROCGen plus RG310  
thru RGB+VIDEO  
Keyholeeffekt + stik  
til ROCKey.  
grafik+videofader

**kr. 2498,-**



## ROCKey (effektbox til RG310)

Udmask farver og erstat  
med video o.m.m.

Rekvirér  
specialbrochure!

**kr. 3498,-**

**V**i har et  
kæmpe  
udvalg i tilbehør  
til din Amiga!  
RING og bestil  
det GRATIS 92  
katalog i dag!  
Kom og se den  
nye SPIL-afdeling  
i CITY-DATA. Der  
kommer nye spil  
hver onsdag!



## ACTION REPLAY 3

Giver 100-vis af nye  
funktioner. F.eks.: Kopi,  
evigt liv og slowmotion.  
Rekvirér specialbro-  
chure!

For A500/A500+ kr. 998,-

For A2000 kr. 1198,-

## Public Domain

Kom ind i butikken og fyld disketterne ef-  
ter eget valg fra den store  
FRED-FISH samling på  
CD-ROM. Pr. disk  
incl. disk.

**10,-**

Dansk  
manual

## BUTIK



midt i KØBENHAVN

City-Data Shop ApS

Peder Hvitfeldts Stræde 4

1173 København K

Tlf. 33 33 07 27

Mellem Rundetaarn og Daells Varehus

200m til Nørreport St. Parking ved butiken

ÅBNINGSTIDER:

Mon.-tors.: 10.30 - 17.30

Fredag: 10.30 - 18.00

Lørdag: 11.00 - 14.00

## POST- ORDRE

**42 28 87 00**

**BMP-DATA**



Industrivej 19, 3320 Skævinge

Postordretelefonen er åben

man.-fre. kl. 9.00-16.30

Ring og bestil  
eller send din  
bestilling pr. brev.  
Vi sender til dig  
OMGAENDE!

Porto for for-  
sendelser kr. 25,-

usættet vægt

Efterkravsgebry. kr. 25,-

# Ami-Back 2.0

Som opfølging til sidste måneds artikel om QuarterBack 5.0, vil vi her kigge lidt på Amiback, den anden store kombatant på dette område.

Af Kenneth Friberg

AmiBack er nyligt udgået og er en mere omfattende udgave end QuarterBack. Det er dog ikke den eneste program der kan foretage backup af Amiga-disketter. Det er dog et godt program, der har mange funktioner og er nemt at bruge.

AmiBack har både fordele og ulemper fremfor QuarterBack og vi håber på at denne lille gennemgang af programmet kan belyse dette.

## Funktion

AmiBack's grundlæggende funktion er den samme som QuarterBack. Det skal dog nævnes, at AmiBack har flere funktioner end QuarterBack.

AmiBack har mulighed for at foretage automatiske backup's af en eller flere hele eller delvise partition's på fastlagte tidspunkter.

Funktionen med at holde øje med dato/tiden varetages af en 'Scheduler' som meget passende kan droppe i 'WBStartup' eller køres fra Startup-sequencen. Det er dog en mulighed, når en backup skal foretages. Enten kommer Scheduler'en blot med en meddelelse om at nu er det tid (meget rart hvis man foretager backup til disketter) eller også foretages den automatisk. Scheduler'en kører i sidste tilfælde AmiBack programmet med den korrekte config og sætter den igang. Det er muligt at have 10

forskellige config's på scheduleren.

## Features

En smart detalje ved en backup/restore er muligheden for at foretage backup af flere partitions på en gang. Det eneste der skal gøres i det tilfælde er, at man klikker på de små ikoner programmet præsenterer, og de vil blive inkluderet. I det hele taget er brugen af AmiBack meget nem, altid overskuelige skærbilleder, med mange relevante oplysninger. F.eks. hvor lang tid der er tilbage, udregnet ved hjælp af hvor lang tid der hidtil er brugt, samt hvor lang tid programmet har stået stille og ventet på bruger-input (f.eks. ved backup til disketter).

Der er dog en noget forvirrende indgang til scheduleren, der er den eneste del af programmet som det er nødvendigt at have en manuel for at få til at virke, resten er blot at 'sætte sig foran dyret og køre'.

En god ting ved programmet er dens mange muligheder for hvad man ønsker at foretage backup til. Disse inkluderer alle partitioner der ertil rådighed, en Amiga-DOS fil (på et af brugerens angivne device), tapestreamers (med en udførlig konfiguration af tapestreamer).

Typen af backup kan også variere: Komplet, selektiv (individuel fil-udvælgelse), 911-recovery (find slettede filer), Image (fuldstændig backup af alle spor, uden at tage hensyn til individuelle filer osv.). Det er også muligt at foretage verify med det samme,

eller bagefter med en compare eller helt undlade verify!

Det er heldigvis muligt at sætte et filter på back-uppen så at programmer man f.eks. alledede har liggende på deres original-diskette ikke bliver taget med. Som toppen af kransekagen kan man så sætte sit eget password på back-uppen så den kun kan benyttes af en selv eller andre med password'et.

## Restore

Når ens dyrebare filer så skal restores er der flere muligheder, både selektiv, Image og komplet kan benyttes. Da AmiBack benytter sig af et Index (som kan lægges hvor man ønsker, også på diskette) ved selektiv backup, som desværre også er muligt at miste. Men heldigvis er det muligt at opbygge et index over ens backup-filer igen.

Når en fil skal gendannes er der flere muligheder, hvis den eksisterer i forvejen - enten sammenligne, overskrive, overskrive hvis nyere dato, springe over eller omdøbe. Ligeledes kan man vælge om man ønsker at beholde den oprindelige diskstruktur, eller blot lægge filerne i ét katalog. Som backup er det også her muligt at bruge et filter.

## Står det distancen?

Umiddelbart står QuarterBack og AmiBack meget ens med features, så det er ikke der slaget skal stå. De inkluderer begge mulighed for at foretage komprimering under backup (sparer disketter/tapes!), scripts (AmiBack benytter Arrex) og så videre,

forskellen ligger i deres stabilitet og hvor god deres komprimering er.

QuarterBack havde i dens første v5.xx nogle problemer med at den crashede helt ustyrkt midt i en backup, dette skulle efter sigende være rettet, men rygget i sig selv er ikke nok, og skal man basere sin back-up på dette eller hint program er det en meget afgørende faktor. Endnu er det ikke 'lykkedes' os at få AmiBack til at crashes.

Der er en smule i forskel mellem de to programmer's komprimerings-evne/hastighed. QuarterBack er en del langsommere ved komprimering (ved 16 bit komprimering), hvormod det fylder mindre end AmiBack.

Ved en backup på en 25 mb partition opnåede QuarterBack at få indholdet presset ned på 16 disketter, hvormod AmiBack brugte 17. Til gengæld var QuarterBack hele 31 minutter om det, hvor Amiback klarede det på 22.

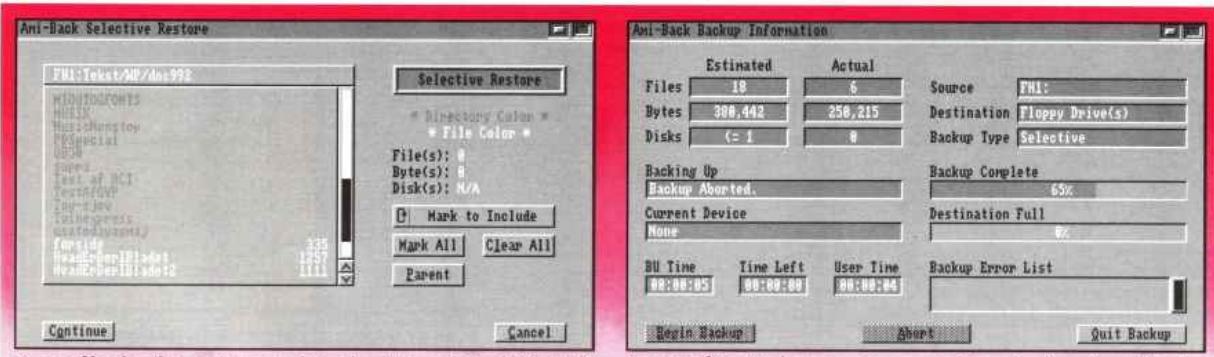
Dette er det generelle billede, så om man vil sidde 10 minutter længere ved maskinen og spare en ekstra diskette er individuelt. Hvis komprimeringen på QuarterBack blev sat til 12, som er det laveste, gik det lige så hurtigt som med AmiBack, men det fyldte til gengæld flere disketter.

Hvis det er sådå at maskinen alligevel skal køre automatisk om natten betyder det ikke noget særligt, men skal man have back-uppen foretaget indenfor lidt snævre tidsrammer (dette århundrede f.eks.) er det meget afgørende.

Generelt virker AmiBack mere 'pålideligt' end QuarterBack. Det har fornuftige vinduer, logisk opbygning, er nemt bruge og er nogentlunde hurtigt.

## Fakta:

Ami-Back 2.0, pris kr. 495,- Fås bl.a. hos Betafon, tlf.: 31 31 02 73



Typen af backup kan varieres med Ami-back: Komplet, selektiv (individuel fil-udvælgelse), 911-recovery (find slettede filer), eller Image (fuldstændig backup af alle spor)

Brugen af AmiBack er meget nem, med overskuelige skærbilleder og mange relevante oplysninger.

Selv om efteråret nærmer sig, og bladene snart falder, er der forårssgrøde i undersøkelsen af Amiga-programmer. Nogle er stadig et par måneder fra at springe ud, mens andre er i fuldt flor. Lad os være grådige og se på en ordentlig buket. Nogle af dem er udelukkende lavet for fornøjelsens skyld.

## Musiksoftware

Først har vi Dr. T's Music Software og deres BOOM BOX. Brugerinterfacet - altså skærmbilledet - er et stort billede af en ghettoblaster. Du ved - et par kæmpehøjtalere, du lægger på skulderen for at generere så mange som muligt, når du går på Stroget.

Du kan lave dine egne rapmelodier eller dine helt egne kompositioner ved at flytte på kontakterne på denne "Virtual" boombox. Der medfølger selvfølgelig massevis af samples. Programmet kører på alle Amigaer, det hele er naturligvis i stereo. På en remix-skærm kan du tilføje ekko og andre effekter til dit eget mix, eller til færdige melodier.

Du kan lave din egen rap ved at definere et loop omkring en del af din sample og gentage den. Eller du kan bare jamme derudad med samples af heavy-guitarer, forskellige skrig og grammofonscratches.

## Levende video på Amigaen

GVP står stærkt på markedet. Firmaet beskæftiger sig mest med hardware, og er især kendt for dets accelerator-kort. Nu har GVP imidlertid kastet sig over en række nye emner. IMPACT VISION 24 sælger godt for øjeblikket. Systemet består af et printkort, som virker i både A2000- og A3000-serien. Impact Vision kan "fange" Video- og RGB-billeder (både NTSC og PAL) i real-time, og manipulere billederne bagetter. Man kan vise levende billeder på skærmen. Og den specialdesignede software giver mulighed for kolorering, modellering og tekstrering af videoen.

GVP's DSS (Digital Sound System) er en fire spors, otte bit sampler, som har faciliteter til at optage og manipulere lyde.

## Telefonsvarer og telefax i én

En anden nyhed er PHONE PAK/FAX/MAIL. Kortet kombinerer ved hjælp af digital teknologi telefonvarer og sending og modtagelse af telefax.

Med dette kort monteret kan Amigaen optage telefax-meddelelser direkte ind på harddisken, så man senere kan læse eller udskrive dem. Man kan også bruge kortet som digital telefonvarer. De to ting kan tilmed kom-

# USA Today

**Vores amerikanske reporter har godt nyt med i posen, bl.a. en update af DPaint 4, et fax/mail-kort, nyt til lydfolket og lidt om et nyt grafik-program.**

Af Marshal M. Rosenthal

bineres! Man kan skabe specielle databaser ved hjælp af kortet. Og har du flere telefonlinjer, er det heller ikke noget problem.

Takket være en speciel DMA-kreds kan det hele afvikles i baggrunden. Computeren er altså ikke låst fast i en venteposition, mens en telefonbesked eller en fax behandles. Den fortsætter gladeligt med at multitasker. Det vides ikke, hvornår kortet vil være på gaden - eller hvad det vil koste.

## Billedbehandling af store billeder

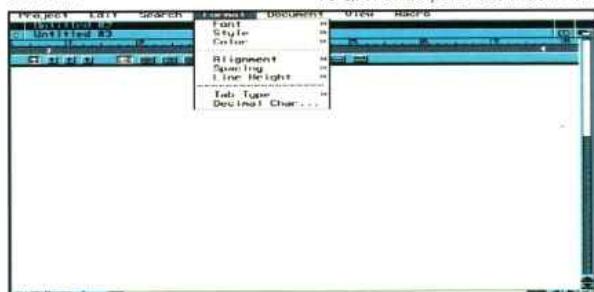
Lige så nyt er MIRAGE, et billedbehandlings- og retoucheringsprogram. Det byder på features som rotation, gamma- og farvekorrektion, skalering af billedet, samt geometrisk transformation. Harddisken kan bruges som "virtuel hukommelse", så man kan behandle store billeder. Programmet er det første på Amiga, som udnytter virtuel hukommelse. Og det var sandelig også på tide! Virtuel hukommelse benyttes på alle andre computere i dag.

Hvad med scannere? Dem klarer Mirage selvfølgelig også. Ligesom WYSIWYG (What You See Is What You Get)-displays. Standarderne omfatter såvel den almindelige Amiga-skærm, som IV-24, Firecracker, HAM-E og DCTV.

Man kan tegne i 24-bits opklaring (16 millioner farver). Kortet understøtter også animationer, styret af et specielt makro-sprog. Man kan importere billeder i formater som IFF, ANIM, JPEG (for høj kompression), GIF, TIFF og en række IBM- og Mac-formater. På udprintningssiden understøtter kortet farvedefinitioner i blandt andet CMY, CMYK, RGB og PostScript.

## Tekstbehandling i farver

New Horizons har haft travlt. Ud over at sende en 5.0-udgaven af Quarterback på markedet (den har blandt andet et helt nyt 3-D interface under System 2.0, og den understøtter 1,4 megabytde floppyer), har de sendt ProWrite 3.2 på gaden. Der er tale om en opdatering af deres populære tekstbehandlingsprogram. Den nye udgave byder blandt andet på udprintning i farver (nej - kun på farveprintere, dit fols!), font-kontrol og mulighed for at anbringe grafik præcis hvor du ønsker det i teksten.



## Programmet der selv kan læse

Optisk karaktergenkendelse (OCR) er særdeles nyttigt. Det giver dig mulighed for at indskanne tekst til videre behandling i tekstbehandlingsprogrammer, DtP eller hvad du eller bruger den til. I stedet for at du selv skal bruge tid på at taste den ind. Indtil nu har der ikke været OCR-programmer på markedet til Amiga. Men nu er der MIGRAPH's OCR.

Programmet har en meget moderat pris, sammenlignet med andre OCR-systemer. Men det er lige så anvendeligt som sine dyre søskende på andre maskiner.

ProWrite 3.2 er en ny udgave af det populære tekstbehandlingsprogram. Her bydes bl.a. på udprintning i farver og font-kontrol.



Vil du opleve noget avanceret og ultra-cool, bør du kigge på STARS FX, som er den ultimative stjerne-flyvesimulator.

Scannet tekst kan behandles i en række formater: Atari, TIFF (IBM og Mac) og selvfølgelig Amiga IFF. Programmet kan fra starten genkende over 20 almindelige skriftyper, herunder Times, Courier og Helvetica - og det i størrelser fra 8 til 18 punkt (baseret på et 300 dpi billede). Og programmet kan lære nye skriftyper. Ordbøger på engelsk, tysk og fransk, samt mulighed for brugerdefinerede ordbøger øger anvendeligheden yderligere. Der er desuden en preview-mode, så du i forvejen kan se, hvad det er, du bruger din tid og din harddisk til.

Programmet er ikke kopibeskyttet (oprindelig var det meningen, at der skulle have været en hardware-dongle), og det fungerer fint sammen med en række håndscannere.

Migraph sælger selv en scanner, sammen med scanner-software. Og det er sandsynligt, at OCR-programmet inden længe også vil ligge i pakken, når man køber en håndscanner fra Migraph.

## Deluxe Paint - Extra Deluxe

Deluxe Paint bliver stadigt bedre. Version 4 opfylder en række forventninger hos kunstnere og entusiaster. Men nu kommer der endnu en opgradering.

Den største nyhed i DP 4.1 er, at den nu kan lave metamorfose af et helt skærmbillede. Hvor du før måtte nøjes med at lave dine forvandlingsnumre med små brushes, kan du nu gøre det med hele skærmbilleder.

Version 4.1 understøtter også skalerbare skrifter (adgang til skrifter i alle punktstørrelser, uden at du at behøver fylde harddisken op). Palette-markører indikerer farvenummeret. Du kan bruge samme stencil til en hel række frames. Og sidst men ikke mindst: Deluxe Paint 4.1 kører hurtigere end forgængeren. PAL-brugere (det er os, venner!) vil desuden opdage, at den nye animationsdel fungerer bedre under Workbench 1.3 og 2.0 end før. Man kan opgradere sin gamle DPaint til en rimelig pris.

tes og overblændes i takt til variationerne på lydsportet. En række muligheder er indstillet på forhånd, så du ikke behøver at føle dig fortapt i starten. Der medfølger desuden lyd- og video-samples.

arket er væk. En anden animation forestiller et lyn.

Der er også en række special sider til genlocks - for eksempel effekten af at se igennem et nøglehul. Spice Rack viser med sin lave pris, at video-effekter også handler om at udnytte sin egen kreativitet og Amigaens grafiske muligheder. Ikke bare om kostbare og avancerede tilslagsenheder. Med på video-krydderhylden er glas med clip-art til video. Du finder for eksempel talebobler, udråbstegn og elektriske pærer - til lyse idéer.

Det hele er leveres som almindelige IFF-filer og er altså klar til brug. Som redskab til overblik medfølger programmet Super-view, som er nemt at bruge og som ikke fylder så meget. Alle "siderne" er lo-res 352\*240-billeder.

## Stjernefart, special effects fra Pacific

Pacific Digital vil helst have det skægt. Og deres produkter er derfor!

Vil du opleve noget avanceret og ultra-cool, bør du kigge på STARS FX, som er den ultimative stjerne-flyvesimulator. Den kan desuden bruges som screensaver, og du kan designe dine egne stjernebilleder (det må da være topmålet af storhedsvandvid?). Programmet laver alle sine beregninger i real-time - også i 680\*240 overscan-mode.

Du kan bruge den til at udfylde pau-

## Alt til lydmanden

De sidste FX-tilbud, vi vil se på denne gang, er SPECTRUM FX og VOCODER FX. Spektrum FX analyserer IFF-lydfiler og viser dem som 3-D grafik-landskaber. Du kan selv bestemme den vinkel, du vil se grafikken fra, farvernes betydning og skaleringen i forhold til frekvens, amplitude og tid.

Vocoder FX ligner et af disse nye, smarte lydkort. Det kan bruges til digital behandling af lydsignaler. Det kan bruges til en række specielle lydeffekter. Og der er masser af programmeringsmuligheder, så du kan ændre på lydeffekterne. De færdige resultater kan videreføres til andre programmer.

## Krydderier i stedet for video-risteren

Europæiske Amiga-ejere må finde sig i at sidde og lytte misundeligt, når amerikanerne hele tiden taler om Video Toasteren. Ganske vist bliver muligheden for en PAL-udgave af Toasteren nævnt fra tid til anden. Men der er nu også andre muligheder. Nogle af dem er avancerede (som ImpactVision), andre er enkle.

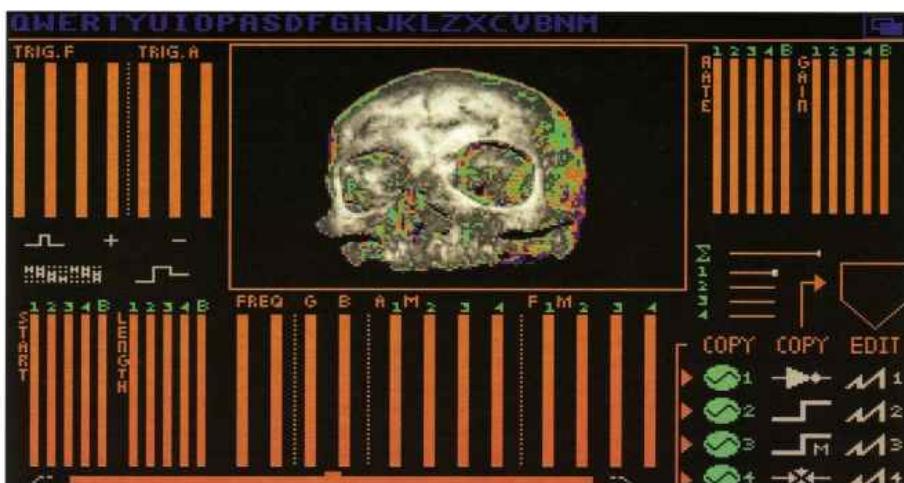
Et af de enkle alternativer er VIDEO SPICE RACK, som består af et antal billeder og animationer, som kan bruges i præsentationer og i forbindelse med genlocks. I Volume 1 finder vi blandt andet "Burnanza" - et helt ark, som langsomt brænder op. Ilden starter midt på arket, og hullet bliver større og større, indtil hele

## Fakta:

Amiga Warehouse, tlf. 8616 6111  
Deluxe Paint 4.1, Mirage/Impact Vision 24/DDS/Phone Pak-Fax Mail, QB5.0, ProWrite3.2

Migraph OCR:  
Migraph, 32700 Pacific Highway South, Station 12 Federal way, Washington 98003, USA

Boom Box:  
Dr. T's Music Software:  
124 Crescent Road, Station 3  
Needham, Massachusetts 02194  
USA.



Øverst på kontrolskærmen i "Multimedia FX" er der et vindue til billeder. Resten af skærmen bruges til kontrol og mixning af lydeffekter i fire-kanals stereo. Lyden og billeder kan synkroniseres.

# Fusion-68040

28/56MHz. 22Mips

Fusion-Forty 68040 kort til A2000 og A3000 giver den største ydelse og de bedste udvidelses muligheder. Med den indbyggede FPU, store cache RAM (16 x 68030) og interne CPU og FPU på 56 MHz, er Fusion-Forty op til 10 gange hurtigere end et 50MHz 68030 kort.

\* Fusion-Forty optager kun CoProcessor slottet i A2000.

\* 100% kompatibel med alle professionelle 2.0 programmer.

\* Normal 68000 mode kan vælges med omskifter til spil o.l.

\* Genlock kompatibel med Asynchron design.

\* Med nyste Kickstart 2.0 og Workbench 2.x software.

Se test af 68040 kort i Amiga Computing, maj og juni 1992:

Topkarakter til Fusion-40. Hurtigere end GVP 040 G-Force.

Nu nyt endnu bedre software og InstPack turbo mode.

A2000 Fusion Forty 28/56MHz med

4 MByte 32bit RAM..... 14.895,-

8 MByte 32bit RAM..... 15.995,-

16 MByte 32bit RAM..... 18.995,-

32 MByte 32bit RAM..... 23.995,-

Forbehold for pris ændringer ved stigende dollar kurs.

## Fusion Family

Få oplysninger om Fusion til A3000, Fusion 24bit grafik kort, Fusion Compressor, Fusion Virtual-SCSI, 128MB kort og...

## Fusion CHIP RAM accelerator

Til Amiga 2000 Fusion-Forty. Giver 2MB 32bit CHIP RAM, der er langt hurtigere end A3000 CHIP RAM.

A3000 Fusion Forty 66MHz med

0-128 MByte 64bit RAM..... Ring

Data tabel	CPU	Chip+ Fast RAM	Max Fast RAM	68000 Mode	Zorro slot	5,25" Slot	Hastigheds index *
A3000	68030	1+1	16	Nej	3	Nej	100
A3000 + G-Force	68040	1+3	16+8	Nej	3	Nej	370
A2000 + Fusion	68040	1+4	32	Ja	5	Ja	400

\* Målt med Imagine 2.0, 68030 version.

## Computer

**AMIGA 600..... 3.295,-**

**AMIGA 600 HD..... 4.995,-**

**AMIGA 500 Plus.... 3.495,-**

**AMIGA 500 Plus 2. 3.995,-**

Med 1.3 + 2.0 kickstart og omsk.

**AMIGA 500 Plus 3. 4.695,-**

Med 2MB CHIP RAM, 1.3 ROM,

2.0 ROM og omskifter.

**AMIGA 2000..... 5.995,-**

Med Kickstart 2.0 og ECS Denise.

**AMIGA 2000 Plus.. 7.895,-**

2MB CHIP RAM og ECS chips.

**A4006 Power..... 28.995,-**

68040 28/56MHz, 2MB CHIP RAM

4MB 32bit RAM, SCSI II, 52MB

Quantum LPS, Flicker Fixer, S-VGA

monitor, PC emulator, Kickstart og

W.B. 1.3 og 2.0. 100% 68000 mode.

**A4018 Power..... 32.995,-**

2MB CHIP og 16MB 32bit RAM.

## CDTV og CD-ROM

**CD-ROM drev..... 3.995,-**

CBM CDTV-ROM drev til Amiga.

**CDTV System..... 6.995,-**

Med disk drev, mus, keyboard

og dansk Fakta CD leksikon.

**CDTV Upgrade..... 5.320,-**

Få din Amiga 500 computer

ombyttet til et CDTV system.

**CDTV tilbehør:** Ring for info.

**CDP Collection..... 565,-**

Ny CD. Over 600MB, Fish 1-680,

300 musik moduler, W.B.2.0 m.m.

**Fractal Universe..... 345,-**

Fraktal data og software.

**PREY..... 395,-**

Rumstation spil m. dansk tale.

**Demo Collection, PD Coll. II.**

**Global Chaos m.l. Ring**

**Keyboard, 2 typer..... 695,-**

**Genlock intern..... 1.395,-**

**CBM PC 386-486..... Ring**

**2 GB DAT Streamer..... Ring**

## GVP A530

GVP acceleratorkort og SCSI controller til A500. I ekstern kabinet med 68030 CPU, 32bit RAM og Quantum harddisk.

**A530 68030 40MHz 1MB 52MB Quantum..... 9.995,-**

**A530 68030 40MHz 1MB 120MB Quantum..... 11.275,-**

**A530 68030 40MHz 1MB 240MB Quantum..... 15.475,-**

## GVP Combo 68030

GVP acceleratorkort og SCSI controller til A2000 med 68030 CPU, 68882 FPU og 32bit RAM. Sperg efter pris med harddisk.

**GVP Combo 68030 25 MHz 68882 1MB..... 9.995,-**

**GVP Combo 68030 40 MHz 68882 4MB..... 11.275,-**

**GVP Combo 68030 50 MHz 68882 4MB..... 14.995,-**

## Golem Turbo II

Golem Turbo II kort leveres med ægte 68030 processor med MMU, 68882 FPU, 32bit SCSI controller og 2MB 32bit RAM (kan udvides til 24MB). Kortet fås i 16, 25, 33, 40 og 50MHz udgaver. Alle kort kan udvides til 50MHz CPU og FPU. Den indbyggede 32bit SCSI controller kan overføre 7MB/sek.

Til A2000 sættes Golem Turbo II i CoProcessor slottet.

Til A500/A500+ er alt i et kompakt A500 format kabinet med plads til harddisk og gennemfart expansion port. Samme kort som til A2000, så det kan flyttes til A2000 ved computer skift.

**A2000 Golem Turbo II med 68030, 68882, 32bit SCSI og 2MB 32bit RAM:**

16 MHz	25 MHz	50 MHz
6.395,-	7.495,-	13.495,-

Tillægspris for A500/A500+ version.... 495,-

## Accelerator kort

Få tilsendt information om Fusion, Golem Turbo, GVP-G Force, GVP A530, Mercury 68040 og andre accelerator kort til A500, A2000 og A3000. Nu også 68040 kort til A500.

**A2000/A3000 Maxi kabinet. 1.295,-**

Special fremstillet til A2000 og A3000. Plads til flere 3,5" og 5,25" enheder, bl.a. SyQuest, CD-ROM og TapeStreamer.

Sperg efter Tower kabinetter til A2000 bundkort med plads til 6 eller 9 stk. 5,25" enheder, frontdør, hjul og evt. PC tastatur.

## 500 Harddiske

### A2000 Harddiske

#### A2000 Golem

Meget hurtig SCSI II filecard.

**52MB Quantum LPS..... 3.495,-**

**120MB Quantum LPS..... 4.795,-**

**255MB Quantum..... 11.995,-**

**44MB SyQuest..... 4.395,-**

#### A2000 Apollo

SCSI II controller. Plads til 2, 4, 6,

8MB RAM og kickstart ROM.

Med gennemfart expansion port så andet hardware kan benyttes samtidig.

**52MB Quantum LPS.. 4.195,-**

**105MB Quantum..... 5.295,-**

**120MB Quantum LPS..... 5.595,-**

#### A500 Apollo

Kombineret SCSI II og AT controller.

Plads til 2, 4, 6 og 8MB RAM.

**20MB Western Digital..... 2.995,-**

**52MB Quantum LPS..... 3.795,-**

**130MB Seagate..... 4.995,-**

**2MB RAM..... 665,-**

#### A500 GVP

SCSI II med plads til 8MB RAM.

**52MB Quantum LPS..... 3.995,-**

**120MB Quantum LPS..... 5.995,-**

#### Disk Drev

3,5" Drev, m. bus & afb..... 690,-

3,5" Trinology TEAC..... 795,-

Ægte TEAC drev, -bedste drev til Amiga. Lydles, kun 30 mm. høj, med stavklap, genf. bus og afb.

**3,5" A500 drev intern.... 690,-**

**3,5" A2000 drev intern.... 690,-**

**3,5" Drev m. Trackdisp..... 998,-**

**5,25" Drev intern..... 885,-**

**5,25" Drev TD..... 965,-**

TrackDisplay og 40/80 omskifter.

## RAM Kort

A500 512KB m. ur & afb.... 295,-

Y-C-Genlock..... 4.895,-

VHS og S-VHS. Topkarakter i bl.a.

det tyske Amiga Magazine nr. 7 '92.

**Sirius Genlock..... 7.495,-**

**Magni Genlock..... 18.995,-**

**VLab Video Digitizer..... 2.795,-**

Vi har alle typer genlock til Amiga

samt TBC og single-frame-rec. kort.

Få tilsendt yderligere oplysninger.

## Musik & Lyd

Midi, SMPTE, 16bit sampler, Dr. T m.m.... Ring.

## 24 bit grafik

AVideo ColorMaster 12 og 24 er grafikkort til A500 og A2000. 768x580 punkter, 12bit interface billede kan vises flimmer frit gennem flicker fixer, mix med Amiga modes, composit udgang til monitor og video. Med 24bit tegne program, Opera presentations software og animations rutiner. Full ARexx support så funktioner kan styres fra programmer som Amiga Vision og DirOpus. AVideo 24 har 3MB RAM og kan bl.a. lave 12bit dobbelt buffer real-time animation med 25 frames pr. sek.

**AVideo 12bit. 2.895,- AVideo 24bit. 5.495,-**

1.5 MB RAM 4096 farver. 3 MB RAM, 16.7 mio. farver.

**TV Paint.** TV Paint er det mest avancerede 24bit program til Amiga og fås nu i en lysthugt AVideo version..... 1.695,-

TV Paint fås også fra bl.a. Harekin, VD2001, Visiona og Domino grafik kort.

Vi har også Opal Vision, Domino og Rambrandt kort.

## Video backup... 1.065,-

Overfører ca. 1MB pr. minut mellem Amiga og VHS video. Ger det let at gemme og hente komplet harddisk, directories, filer m.m. Leveres med et VHS 240 bånd med PD software.

**M TKR 144VF Fax Modem..... 3.695,-**

57.600 baud asynchron, 14.400 synchron. V.32bis,

V.42/VMP2-4, V.42bis/MNP5. Fax. Alle Hayes & CITT

standarder fra 75-57.600 baud. Auto-Dial/Answer/Speed.

**D TKR 2400 Fax Modem..... 2.295,-**

2400/9600 baud, MNPS, v42bis, fax.

**E TKR 2400 Plus Modem..... 1.295,-**

2400/9600 baud, MNPS, v42bis.

De nye TKR modem er i slimline design med strømforlysing, telefon kabel og Amiga software. TKR Fax modem kan med MultiFax software (kr. 295,-) både sende og modtage fax (G2 & G3 standard) med 9600 baud i perfekt digital kvalitet (både tekst og grafik). Fax modtagelse som baggrunds task. Sperg efter US Robotics modem og BBS system software.

**3,5" HiDe Disk Drev... 1.095,-**

HiDe drevet kan have 1.64MB på HD disketter og er langt hurtigere end et normalt drev. Fuld kompatibel med Amiga DOS og almindelige 880KB disketter. Med altryster og Genf. bus.

## Scannere

### Epson GT-6000 Pack. 14.695,-

Professional 600DPI farvescanner i 24bit. Komplet system til Amiga med kabler, interface og software.

**Sharp JX100 farve..... 4.695,-**

Håndscannere fra kr. 1.600,-

## PC Emulatorer

**ATonce, 8MHz..... 1.445,-**

**ATonce Plus, 16MHz..... 2.565,-**

**ATonce Golden Gate..... 5.695,-**

## Emplant

Emplant er en ny universel emulator til Amiga. Kræver 68030/40 kort med MMU.

**Emplant + MAC IIX..... 3.295,-**

Emplant grundkort og MAC IIX modul.

Med dual serial port (2304 x Kbaud) og SCSI (også til Amiga). understøtter Amiga drev (1.44MB), Apple Nu-Bus, virtual memory, lyd, 16 farver, 24bit m.m.

## Software og Bøger

**Amiga Vision..... 895,-**

**Image Master..... 1.495,-**

**PPage+Draw 3.0..... 2.395,-**

Vi kan levere alt nyt software til Amiga

og har alle de nyeste manualer fra bl.a.

Addison Wesley og Abacus. Ring for info.

## Diverse

**MultiFace Card 2..... 2.195,-**

2 parallel & 2 serial 57.600 baud.

**Seriellkort, 7xRS232C..... 2.595,-**

**AT-Tastatur interface..... 425,-**

**DigiSmooth 12" x 12"..... 3.450,-**

Tegnebord til A500 og A2000.

**VESUV Eeprom brænder..... 860,-**

**Plastlåg A500..... 95,-**

**Kickstart omskifter..... 265,-**

**Auto Mus/Joystick..... 198,-**

**200 Watt PSU til A500. 1.065,-**

**Reparationer/Teknik... Tal med**

Henrik Munch eller Jørgen Nielsen.

**Vi reparerer alt hardware til Amiga.**

## Scanteam Software & Hardware

### Priser incl. 25% moms

\* Tlf. 86 18 16 00

Fredriksgade 76A. 8000 Århus C. Danmark. Giro 7 51 47 27. Åben 10.00-18.30. Fax 86 18 16 01

# Med Amigaen i Fremtidsland

**Elektronisk styrede vandhaner og telefoner, som selv forstår det, man siger til dem! Det er nogle af de ting, fremtiden vil byde på. Og så vil der naturligvis også i fremtiden være Amigaer. Vi besøger udstillingen "Fantastiske Fremtid" i Aalborg.**

Af John Alex Hvidlykke

Et glas vand på to deciliter, med en temperatur på otte grader. Det kan man bede sin digitalt styrede vandhanen om. Måske bliver super-vandhanen en almindelig del af køkkenet i fremtidens bolig. Det samme kan komme til at ske med menu-computeren, som foreslår dig menuen til din aftensmad - og selv sender en indkøbsliste til købmanden. Du behøver ikke engang tage hænderne op af lommen, for det hele styres naturligvis af din stemme.

Fremtidens bolig var blot ét af de mange bud på morgendagen, som kunne ses på "Fantastiske Fremtid"-udstillingen i Aalborg-hallen i begyndelsen af august.

Nogle af visionerne var udstillet i form af prototyper og eksperimentalmøller. Andre, som digital-vandhanen, er allerede i dag i produktion.

Der var selvfølgelig også nok af tilbud for de spillelystne. PC'er, Macintosh'er og masser af

Amigaer, også den nye A600, var opstillet i et spillehjørne, hvor børn og barnlige sjæle kunne prøve kræfter med dagens highscores. Hvis de altså kunne finde en ledig maskine.

## Snak med din telefon

Telekommunikation kommer til at spille en stor rolle i morgendagens samfund. Hos Jysk Telefon kunne man ikke blot prøve alle afskygninger af almindelige telefoner. Man kunne også møde den stemmestyrede telefon, som er i stand til at "forstå" det, du siger i røret, og selv ringe op, uden at du behøver at bekymre dig om at indtaste nummeret. Endnu mere spændende var dog videotelefonen, hvor man kan se den person, man taler med. Den kunne man se mange steder på "Fantastiske Fremtid". Lige præcis det apparat, jeg altid har drømt om at have, når telefonen ringer midt om natten eller mens jeg er i bad!

En af de visioner, man ikke kunne opleve i Aalborg, var Virtual Reality. Til gengæld var en stand viet til cyberpunken. I et mørkagt rum, indrettet med sort plastic, rå metalrør og laserlys, blæste otte video-skærme forskellige stykker af en rå, teknologisk fremtid ind på nethinden. Flere



Selvfølgelig var der også Amigaer på fremtidsudstillingen (har du nogensinde været i tvivl om, at du bruger fremtidens computer?). De, der kunne tilkæmpe sig en plads ved joysticket, kunne prøve kræfter med dagens highscores.

af viste uafbrudt interviews med cyberpunkens grundlægger og guru, William Gibson.

## EF-standard-show

EF var også repræsenteret på udstillingen. På en stand, som var blandt de største på udstillingen (selv om bevillingerne til standen blev skæret ned efter Danmarks nej til Maastricht-Traktaten), kunne man se tre af de standarder, som vil sætte rammerne omkring Europas informationssamfund: GSM, som er en ny standard for digitale mobil-telefoner, ISDN (det digitale telefonnet med mulighed for massiv overførsel af data) og ikke mindst High Definition TV - HDTV. Udstillingen løb nemlig af stablen samtidig med OL. Så blev dagen igennem vist direkte HDTV-udsendelser, transmitteret over satellit fra Barcelona.

## Energirigtigt fremtidshus

Den største og mest imponerende stand på "Fantastiske Fremtid" var "Villa Vision", et komplet bud på en familiebolig i det næste årtusind. Huset, som en nulenergi-bolig, har tidligere været udstillet i Bella-Centret, men på Aalborg-udstillingen var der gjort mere ud af teknologien inde i huset. Det var blandt andet her man kunne se den stemmestyrede menucomputer. De fleste rum var udstyret med videotelefoner, og i en rund stue i midten af huset var opstillet et Hi-Fi-anlæg med otte-kanals ste-



I det lille mørkagtete cyberpunk-kapel blev der kørt computer-tegnefilm. Og så selvfølgelig kilometervis af video-interviews med cyberpunkens guru og grundlægger, William Gibson.

re. **CDI klar til salg**

Vi burde måske ikke nævne det... Men også konkurrenten til CDTV - Philips CDI - var at se på udstillingen. Ud over Philips tæller CDI-samarbejdet så store firmaer SONY og Matushita (Panasonic og Technics). Seks andre "mindre" japanske elektronikproducenter har også meldt sig under fanerne.

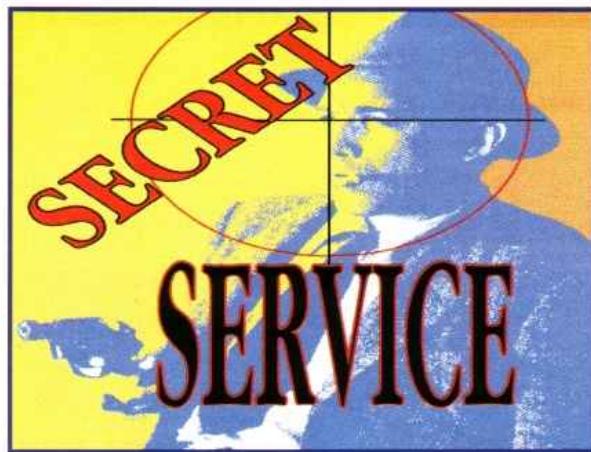
Philips havde opstillet en "arkade" med CDI-maskiner, hvor børn og barnlige sjæle kunne lege med interaktive spil.

På "Fantastiske Fremtid" fandt også afsløringen af den første danske CDI-produktion sted. Der var tale om et interaktivt turistkatalog, hvor man alt efter interesse kan "pege" sig ind på attraktionerne i den by, man besøger. Foreløbig omfatter projektet dog kun Aalborg og Wismar i Tyskland.

CDI-maskinerne ventes klar til salg i Danmark i oktober.



Videotelefonen er nu en realitet. På "Fantastiske Fremtid" kunne man prøve ikke så få af dem.



## Din førstehjælps-kasse, hvis altting går galt.

### ELVIRA-MISTRESS OF THE DARK

Komplet løsning til det kendte horror-adventure fra Morten Olsen, København.

Fortsæt mod souvenir-shoppen og tag noget hø fra stalden. Ved shoppen låner de det store skjold, og bruger det med det samme. Gå så ind på våbenlageret og tag armbrøsten + et andet våben (sværdet er det bedste). Gå så ind i biblioteket og tag Elvira's magibog. Gå ud i køkkenet og tag honningen, mix det med høet og du har "herbal honey", der er nyttig til at genkende urter i haven med.

Gå ovenpå og undersøg soveværelset for pile, men lad være med at gå ind til vampyren endnu. Gå ud i haveskuret, tag hammeren, nøglen, sølvkorset og ingredienserne (poppy, maggot etc.) Gå så hen til skydeskiven og øv dig, fortsæt mod urtehaven og åben døren med nøglen. Tag så urterne og vend tilbage til slottet. Her går du ind i stuen og snupper pælen og ingredienserne. Gå ovenpå og driv pælen gennem vampyrens hjerte. Når hun har udstødt sit sidste skrig tager du støvet, og begynder at lede efter flere pile. Gå så ind i det blå soveværelse og tag biblen, undersøg den og du vil finde et pergament. Gå nu ned i køkkenet og mix så mange spells som muligt. Hvis kokken er der, skal hun dræbes v.h.a. saltet, som du finder i tortukammeret. Når det er fjort, kaster du et "glowing pride"-spell på Elvira, og hun vil hente den første nøgle til dig.

Gå ud til manden med falken, og dræb fuglen med armbrøsten. Tag nøglen, fjorden og din pil. Gå ind i labyrinten, tag ægget og find reden. Tag alle tingene, og dræb øjnene, hvis de er der. Tag alle tin-

gene fra "the lily pond" (ved siden af). Det er vigtigt, at du ikke kommer i nærkamp med monstrene i labyrinten.

Gå nu ned i kapellet og sæt Elvira's ring på korset. Tag biblen der er der, for inde i den finder du et skind fra en Manticore. Gå ind i rummet under alteret og stil dig op mod "crusade wall". Brug pergamentet, sæt så kronen på korsridderen, og du vil få det hellige sværd. Gå nu op på brystværet og bliv ved med at slås, indtil den grå ridder dukker op. Skyd ham, og læg mærke til hvor han lander i voldgraven. Gå tilbage til slottet og genopfrisk dine spells/lav nogle nye.

Gå ned i fangekælderen og undersøg cellerne for ingredienser. Gå ind i tortukammeret og tag den tredje nøgle og knoglerne, løft ringen i gulvet og gå ned i katakomberne. Start med at undersøge de forskellige gravkamre indtil du finder jernnøglen i en af kisterne. Gå ind i kammeret med den tomme kiste og læg knoglerne i den. Vend tilbage til tortukammeret, og tag tangen, gå ned i brøndrummet og undersøg om rebet er i nederste position. Gå tilbage til katakomberne og dræb monstret med stenen. Tag den.

Gå ind i det gravkammer, hvor du efterlod skelettet og åben den anden kiste. Rummet bliver oversvømmet og du skal dykke ned indtil du finder stedet, hvor pilen er highlighted. Herfra svømmer du op igen. Du vil nu befinde dig på bunden af brønden, men svøm op inden du drukner og træk luft. Dyk ned igen og over mod risten, som du skal åbne. Fortsæt ud i voldgraven, find liget af blueskytten og tag den fjerde nøgle.

Svøm tilbage, op af brønden og tag mosset.

Gå nu ned til støberiet og tag formen, der ligger nede i aæksen. Læg korset i formen og sæt det hele over ilden. Korset smelter, og du skal dyppe en pil i det fly-

### MONKEY ISLAND II

Ok, vi kan vel ikke udskyde det mere. Vi ligger begravet i løsninger (mange af dem skrevet af fra de engelske blade!), og vi har valgt at trække lidt blandt de mange indsendere af løsningen til den svære version. Vinderne af en spillokke bliver Rasmus og Jakob Ole-sen fra Ikast. Og lad os SÅ komme igang.

#### Part One - The Largo Embargo

Hele eventyret starter på en bro på øen Scabb Island. Til højre for broen er der byskilt, gå hen til det og tag skoven. Gå nu til venstre mod byen. Largo vil stoppe dig og stjæle alt du har, på nær skoven. Gå nu igen til venstre og gå ind ad den anden dør. Når du kommer ind skal du først snække lidt med Wally. Derefter skal du hugge hans papirbue. Når korttegneren lægger sin monokel på bordet, skal du skynde dig at tage den. Wally vil begynde at sige en hel masse ting, men du skal ikke høre efter. Gå istedet ud på gaden, og gå ned igen nemlig lugten. Start med at snække lidt med bartenderen. Lidt efter kommer Largo ind i rummet og spyttet på væggen. Når Largo har forladt rummet igen, skal du gå hen til det sted han spyttede og bruge papiret til at tage spyttet med (yuck!). Gå nu op på dækket og gå ud til det skib, der ligger længst væk. Her skal du begynde at snække med de tre sovende pirater. Fortæl den ene, at du godt vil hente noget "wood Polish" til ham, og du vil modtage 1 piece o' eight. Derefter skal du tage spanden. Forlad nu skibet, gå tilbage til skibet med baren, men krawl denne gång ind ad vinduet. Når du kommer ind i køkkenet, tager du kniven fra bordet og krawl ud igen. Nu skal du gå til skibet længst til venstre, der er indrettet som hotel. Skær rebet over og samli skålen op. Gå nu ind ad døren til venstre, og samli toupen op. Gå ud af hotellet og forlad byen ved at gå til højre. *<P>* Kortet over Scabb Island vælger du at gå til Cemetery. Herfra går du ud til de grave, der ligger længst væk. Kig på gravstene, og begynd at grave der, hvor der står "LeGrande". Gå nu tilbage til kortet og tag til Swamp. Her fylder du spanden med mudder fra sumpen, og går tilbage til byen. Gå hen til Largos hotelværelse og luk døren efter dig. Nu stiller du spanden på døren, venter lidt og nyder synet! Gå ud af hotellet og gå ud til det skib, der ligger længst væk. Hervil du møde Largo, men du skal ikke forægte dig noget, før han går væk igen. Gå tilbage til Largos værelse, luk døren og tag renserisedien. Gå tilbage igen til skibet med renseriet, og giv renseriedien til Mad Marty. Gå ud af byen og ned til sumpen. Her skal du tage dig en sejfur i kisten, og du vil snart se et stort døddningehoved. Efter at have afprøvet den lidt specielle elevator, skal du huske at tage snoren, hvorefter du går ind og tager med voodoo-damnen. Få hende til at lave en voodoodukke af Largo, og giv hende de fire ting, hun beder om. Når du har fået dukken, skal du tage tilbage til byen. Gå ind til snedkeren og køb noget Wood Polish fra ham. Gå tilbage til de tre sovende pirater, brug Wood Polish på benet, åben kassen, sætinden i kassen, bind snoren til pinden og stik skålen foran kassen. Gå lidt væk, og når rotten spiser af skålen, skynder du dig at trække til. Åben kassen og tag rotten. Gå nu tilbage til skibet med baren, krawl ud ad vinduet til køkkenet og smid rotten i sumpen. Gå ud af vinduet, ned til baren og spørge bartenderen, om du kan få noget mad. Vent lidt, og tag imod det job, han tilbyder dig. Krawl nu ud af vinduet og tag hen til Largos værelse, og brug den voodoo-dukke, du har fået. Forlad byen og tag ud til halvøen, hvor kaptajn Dredd har sit skib. Giv ham monoklen og lej hans skib...

Vi sejler videre næste gang.



dende sølv - så har du et våben mod varulven. Først skal du gå ned i køkkenet og tage tangen. Brug den til at tage det varme kul fra ilden. Gå op i tårnet og tænd kanonen med kullet. Det fjerde tårn vil blive smadret.

Gå nu ned i stalden og dræb varulven med sølvpilen. Tag den femte nøgle, der befinner sig bag steinen med ringen i den sidste bås. Gå nu hen til våbenlageret og tag rustningen, men pas på med at drikke styrkedrikken når du har den på!

Smid nu alle unødvendige ting og drik alle dine behændighedsdrikke. Gå nu ind i kaptajnens rum og dræb ham. Tag "bulletin" fra opslagstavlen - og den sjette nøgle. Dermed har du alle nøglerne. Gå hen til det ødelagte

tårn og tag den kiste, der er der. Åben den med nøglerne (rækkefølgen fremgår), tag pergamentet og kniven, og gå ned i katakomberne. Her skal du finde indskriften ved Y-forgreningen og indsætte stennøglen. Nu vil der komme en hemmelig dør til syne, og den går du ind ad - efter at have drukket alle helbredsdrækkene. Hvis du skulle møde nogen af Emeldas håndlangere skal du huske, at de kun kan dræbes med magi. Forinden af gangen vil du møde Emelda, der dræbes på følgende måde: Placer korsridderens sværd i "pentacle". Brug pergamentet fra kisten. Stik hen med kniven, til hun endelig dør.

Så kan du læne dig tilbage og nyde sejrens sødme.



## EYE OF THE BEHOLDER II

Tusind tak til Rune Capion Christensen fra Redove for disse begyndertips til det enorme rollespil, assisteret af vores huleudforskende Christian Sparrevohn:

Katakomberne: Som du meget hurtigt skulle finde ud af, skal du finde et horn på hver level.

### Catacomb level 1:

Tag til det meget store, af lange rum.

Gå mod vest, hug tønderne i styrker og tag "Magic Dust" (helbreder en forstening). Undersøg den østlige væg og find trappen (du skal ikke gå dermed!) Inde bag døren er der en indespærret ord tyl, som ved første lejlighed stjæler jeres ting, hvis I tager ham med. Fortsæt mod øst. I svigten mod vest er der en skjult knap.

### Catacomb level 2:

Skjult knap i den vestlige væg, fortsæt. Illusion i den sydlige væg. Fortsæt mod øst til

gangen stopper. Skjult knap i den nordlige væg. Fortsæt. Illusion i den nordlige væg. Gå mod nord, til du finder en skjult trappe. For at komme ned til 3. level, skal du finde det kryds, der også består af en del fireball-traps. En af væggene er skræbelig, og skal hugges ned.

### Catacomb level 3:

Advarsel: Du kan IKKE overmate på denne level, men må have udvilet alle dine spillelementer. Et sted vil du imidlertid kunne finde en portal-key, der kan teleportere dig tilbage til hovedtemplet. Men pas på: Fjenderne er MEGT hårde mod dine stakkels mænd.

Gå mod syd, så langt du kan komme. Læg tingene på pladerne mod NE, NW, SE, SW og i midten, og deres åbner.

### Catacomb level 4:

Masser af myrer, men til gengæld også mange skatte.

På denne level er der ingen skjulte døre. Hav et par "Neutralize Poison"-spells klar. Ellers ingen problemer.

### Soltemplet:

Et svært sted, som du får adgang til ved at blæse i alle de fire horn foran seglet, der sidder i væggen i tempel Darknoon. Det vil især være nyttigt at lære Remove Paralysis, Neutralize Poison og nogle offensive spells.

### Silver Tower level 1:

Fælden mod øst: Gå E,S,E,E,S,S,E,N,E, og der vil stå en "Mantis Warrior" i vejen. Han skal slægtes MEGT hurtigt.

Døren med de 4 kontakter: Tryk NW, SW, SE. Gå til den lukkede dør og find en knap i nærheden (hvis din mænd ikke har opdaget den!) Gå tilbage til den sidste kontakt mod NE og læg f.eks. en spellbook på hullet og tryk.

### Silver Tower level 2:

Åbden = højre rum. Mundene skal fodres med forskellige ting før døren mod vest åbnes. Prøv dig frem med rotten food, 5 rocks, Mantis Idol, red gem "leech" eller "hunger", Potion og Scroll. Red Gem kan findes på denne level efter at "mantis Idol" er spist.

## STORM ACROSS EUROPE

Fra et par fyre, der tydeligvis er interesseret i strategispil, har vi fået tips til tre spil, vi normalt ikke får tips til.

Tak til Simon og Peter Egenfeldt fra Gentofte.

Angrib med det samme Frankrig og Polen. Polen skulle kunne klæres med en enkelt styrke, som står inde i Polen. Frankrig skal du angribe gennem Belgien med alle dine styrker. Sovjetunionen er en hård nød at knække og kan ikke nedkæmpes rent materielt. Derfor gælder det om at drive kiler ind i frontlinjen. Russerne skulle nu gerne trække sig fra de fremskudte stillinger, og man kan vandre lige ind. Desuden vil russerne miste så meget på at såd dig tilbage, at taktikken kan betale sig (husk at angribe med store styrker og at holde en korridor åben for de styrker, der angriber i kiler). Tag havnen i Nordafrika da englænderne så ikke kan få forstærkninger. Angrib England så mange forskellige steder som muligt (fra Norge, to steder med faldskærmstroppe og to steder med amfibiebåde fra Frankrig) Send så alle dine styrker over til England.

Hvis man er russer mod en anden spiller, kan følgende være en god ide: Angrib de neutrale landes hovedstæder, for så vil tyskerne nemlig ikke få deres minorhæder. (Finland med faldskærme fra Estland, Rumænien med faldskærme fra Krimhalvøen og Ungarn med almindelige landstroppe)

## ACTION REPLAY

Denne gang en speciel mega-trainer til det formidable spil Power Monger, indsendt af en anonym læser

### Din general

#### 1. general fra højre

Foot : 0776F8

Foot : 0776FA

Men : 0776BD

Men : 0776BF

Boats : 077759

Boats : 07775B

Bows : 077741

Bows : 077743

Pikes : 077729

Pikes : 07772B

Swords : 077735

Swords : 077737

Catapult : 077771

Catapult : 077773

Cannon : 07777D

Cannon : 07777F

Ploughs : 07774D

Ploughs : 07774F

Pots : 077765

Pots : 077767

2. general fra højre

3. general fra højre

Foot : 0776FC

Foot : 0776FE

Men : 0776C1

Men : 0776C3

Boats : 07775D

Boats : 07775F

Bows : 077745

Bows : 077747

Pikes : 07772D

Pikes : 07772F

Sword : 077739

Sword : 07773B

Catapult : 077775

Catapult : 077777

Cannon : 077781

Cannon : 077783

Ploughs : 077751

Ploughs : 077753

## CONFFLICT

Man skal holde sig venner med Egypten og Syrien så længe som muligt. Man skal samtidig prøve at vælte deres regeringer v.h.a. efterretningstjenester. Vil Egypten ikke være venner med dig, vil Libyen sikker, og på den måde har du støtte i en evt. krig mod Egypten. Opbyg hæren hvert år, selvom USA ikke bryder sig om det. Kør den bløde stil og vær lige glad med palæstinenserne!

## OG TAK TIL:

Anders Havshøj Petersen, Rønne  
Henrik Jensen, Herlev  
Andreas Molbak, Farsø  
Torben Husum, Ringsted  
Jacob Eskildsen, Egå<sup>+</sup>  
Kim Bøjden, Grenå  
Jacob Petersen, Rudkøbing

## PERFECT GENERAL

Som forsvarer er de bedste våben bazookaer (kan stilles i byen) og Heavy Artillery, der kan dække det meste af kortet. Mobile Artillery er også en god ide; de skyder med det samme og dræber, når de rammer. Hold dem derfor i byerne og skyd først, når fjenden er meget tæt på. Angriberens bedste våben er Medium Tanks og især mobilartilleri.

## SSI-ROLLESPIL

Der er efterhånden ret mange forskellige tips, der alle giver dine mænd ekstra mange våben, ting m.m.

Her er et par smarte fra Johannes Laxafoss for dem, der har flere spil i samme serie.

1. Først laver du en kopি af din character-disk (eks. Curse). Når du demønst nær til et punkt, hvor du kan tjenne en masse dejlige XP og udstyr, gemmer du spillet på din første character-disk. Onduler monstre, tag udstyr og pengene og "Remove Characters" på din anden character-disk. Load demønst situationen ind fra den første CD (fra før kampen) og "Drop Characters". Tag den anden diskett og vælg "Add Characters" - på den måde kan du få de mænd, der har alle våbenne, XP'erne med mere. Husk, at før du "dropper" en af dine personer, skal du have taget penge, våben m.m.

Tippet kan gentages så mange gange, det er nødvendigt.

2. Kan du forestille dig, at alle de "spells" som dine troldmænd m/k kan kaste, pludselig får virig effekt? Et "enlarge" eller et "strength spell", der går din 10. level Ranger til en mean green fighting machine? Så gør sådannen her:

Kast "spell" et på personen, "Remove" ham og sluk for computeren. Load en del af spillerne, der er senere (har du spillet Silverblades, loader du f.eks. Pools of Darkness). "Add" personen til de pågældende spil, og han vil beholde spell-virkingen. Det samme trick kan bruges på en person, der eksempelvis har "Girdle of the Dwarves" i brug.

## TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

**Secret Service**  
**Det Nye Computer**  
**St. Kongensgade 72**  
**1264 København K.**

# TEKNIK BREVKASSE

## Har du tekniske spørgsmål? Så er det her du finder svaret!

Ved Lars Jørgen Helbo

### EPROM?

Jeg har som nybegynder et par spørgsmål om udvidelser og tilbehør til min A500, som jeg gerne vil have svar på.

1. Hvad er EPROM?
2. Hvordan monteres det i Amiga-en?

3. Hvad bruges en EPROM-brænder til?

Kåre Neumann  
Askevej 4  
8550 Ryomgård

EPROM er en forkortelse for Eraseable and Programable Read Only Memory. Det er en særlig type lagerchips, der i computeren virker som ROM-chips. De lagrede data kan altså læses; men de kan ikke slettes eller ændres, og indholdet bevares, når computeren er slukket.

I modsætning til ROM-chips kan denne imidlertid slettes v.h.a. ultraviolet lys. Med en EPROM-brænder kan da derefter fyldes med nye data.

EPROM kan i principippet bruges overalt, hvor man også kan bruge enten RAM eller ROM. I Amigaen kan de f.eks. bruges til en ændret Kickstart-version. De findes også i noget tilbehør f.eks. harddisk-controllere.

### A2000-udvidelser

Jeg har nogle spørgsmål angående en Amiga 2000.

1. Kan man bruge en almindelig RAM-udvidelse sammen med

RAM på en harddisk?

2. Kan man få 2 MB chip-RAM til A2000?

3. Hvad er forskellen på et XT-kort og et AT-kort?

Philip Haargaard  
Dansvej 35  
2650 Hvidovre

1. Principielt skulle der ikke være noget i vejen for det; men det er desværre ingen garanti for at RAM-udvidelse X konfigurerer korrekt sammen med harddisk Y. Mere afgørende er imidlertid, at A2000 højst kan styre 9,5 MB RAM. Med 1 MB på hovedprintpladen og 8 MB på HD-controlleren er grænsen altså reelt næt.

2. Mængden af chipram afhænger af Agnus. Den findes i tre versioner til henholdsvis 1/2, 1 og 2 MB. De store versioner kan bruges i A500 fra og med Rev. 3 og i A2000B, derimod ikke i A1000 og A2000A (derfor må Thomas Ellegaard nøjes med 512 kb). Desuden kræves mindst Kickstart 1.3. Endelig skal Amigaen selvfølgelig være udstyret med tilstrækkelig meget RAM.

3. Forskellen ligger i den CPU, som sidder på kortet. På et XT-kort sidder en Intel 8088 eller 8086. På et AT-kort sidder en Intel 80286 eller 80386. Derfor er AT-kortet meget hurtigere; men desværre også dyrere.

### Laserprinter

Vær hilset, kære guruer!

Mit liv ender, hvis I ej besøver, men jeg håber jeg mit liv bevarer.

Jeg har lige ofret 7,5 kilo-kr. på en HP Laserjet IIP+ og en hulens bunge penge på PPage, og så kan jeg ikke engang udnytte anskaffelserne fuldt ud, fordi Commodore's driver på Extra's disketten kun kan skrive på noget af siden (20,32\*24,4 cm). En A4 side er som bekendt 21\*29,7 cm.

Hvor skal jeg straffes på den måde? Kombinationen Amiga, PPage og Laser er suveræn og så braser drømmen p.g.a. et simpelt lille program.

Jeg har vedlagt et eksempel på mit problem.

Jakob Braun Nielsen  
Stentevej 9  
3210 Vejby

Det ansvar vil ej ta'r os på, derfor et svar du skal få.

En laserprinter skriver aldrig helt ud til papirets kant; men den nederste margin er klart for stor. Du kan prøve at vælge en ny sidesætning i Prefs (U.S.legal) eller skrive en ny printertilpasning med shareware-programmet PrtDrvGen.

Jeg tror bare ikke, det hjælper. Det ser nemlig ud som om du har et RAM-problem i printeren. På en laserprinter overføres hele siden til printerens RAM, inden udskrivningen begynder. En A4-side med ren grafik i 300 dpi fylder imidlertid mere end 1 mb, og da derfor kun udskrives, hvis printeren får en RAM-udvidelse.

### RAD:

På baggrund af jeres artikel om RAD: i DNC 3/92 har jeg skiftet min 1.2 Kickstart med en 1.3 for at kunne have en RAD: at boote fra. Efter at jeg har lavet min RAD: og mount'ed den, starter den også fint første gang; men hvis der ikke er en diskette i DFO: går computeren ned næste gang, jeg starter op.

Jeg har en ramudvidelse på 512 kb, og jeg sætter HighCyl i

mountlist til 15. Skal der kopieres noget specielt op i RAD:?

Jack Dall Nielsen  
Dreyersvej 20  
6000 Kolding

Det er lige netop det der skal. Når man vil boote fra RAD: skal den indeholde det samme som en almindelig boot-diskette. Hvor få filer man kan nøjes med, afhænger af computersystems sammensætning, om man har Kickstart 1.3 eller 2.0 og indholdet af startup-sequence.

Med Kickstart 1.3 skal man som minimum bruge følgende: Kataloget c med de kommandoder, som kaldes fra startup-sequence, kataloget dev's med system-configuration, ramdrive.device og underkataloget keymaps med den danske tastaturtilpasning, kataloget L med disk-validator, FastFileSystem og Ram-Handler, kataloget S med startup-sequence og System med Setmap.

Det lyder kompliceret; men da det altid er de samme filer, der skal kopieres til RAD:, kan man klare det hele med en batch-fil.

### Nye Amigaer?

1. Vil Amiga 800 ha samme design som A500+, og vil A800, A2200, A4000 o.s.v. klare mer chipram enn A500+?

2. Vil A800 komme med 16,7 millioner farver og en 16-bit lydchip med quadrofonisk digital lyd i 16 kanaler og kommer den med en MC68020 prosessor eller den nye 32 bits MC88700 RISC?

3. Er det mulig å gjøre Amigaens blitterchip raskere og forhøje bildevekslingen i de nyeste europeiske Amigaene?

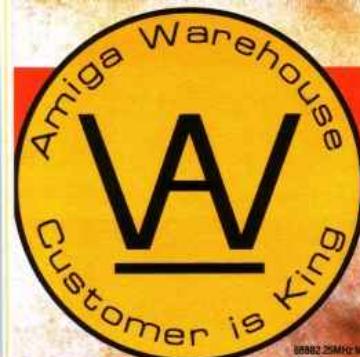
Helge Kvalheim  
Brembyra 64  
5091 Flaktveit, Norge

Tilsyneladende ved du mere end mig. Jeg ved kun, at A500, A500+ og A2000 på et tidspunkt vil udgå. Vi kan så gætte på, at der vil komme afløsere; men det er kun Commodore, der ved om de kommer til at hedde som du skriver, hvad de vil kunne og hvornår de kommer.

Hvis vi skal gætte videre, kan vi imidlertid formode, at Commodore vil vælge en passende lejlighed til præsentationen. Dvs. en lejlighed med mange interesserende tilskuere. I den kommende tid er der to sådanne lejligheder. Den ene er Commodore-messen i Frankfurt 26.-29. november. Den anden er Cebit i Hannover i slutningen af marts. Jeg besøger begge messer, og kan så måske besvare dine spørgsmål. Men så længe må du have tålmødigdom.

Hvis du har spørgsmål til den tekniske brevkasse, så skriv til: Det Nye Computer, St. Kongensgade 72, 1264 København K. Vigtigt! Hushat mærke kuverten "Disk-Porten".





# Besøg Nordens største Amiga-butik i Århus Vi har det største udvalg til de bedste priser!

Finlandsgade 25, 8200 Århus N • Mandag - Fredag 9.00 til 17.00 • Fax 86 16 61 02 • Telefon 86 16 61 11 (10 - 17)

## Printer tilbehør:

Printerstørrelse i regnert plast 225,00  
Printerstørrelse i stof 50,00

## Printer papir:

250 ark papir i endelæs bælte 40,00  
1000 ark Papir i endelæs bælte 190,00  
250 ark Papir i endelæs bælte 365,00  
2000 ark Mjælpepapir 270,00

## RAM udvidelser III A500:

512Kb RAM udv. m. ur. fast. og str. 295,00  
Baseboard A500 4MB (uRAM) 895,00  
Baseboard A500 4MB (uRAM) Ring 599,00  
MaxMem 512KB 1399,00  
MaxMem 1,8MB incl. Gary adaptør 1399,00  
Supra RX500 m/1MB op til 8MB 1295,00  
Supra RX500 m/2MB op til 8MB 1675,00  
Megachip 1,8 2MB chipram 1775,00

## RAM udvidelser III A2000:

Golden Image 2MB op til 8MB 1595,00  
Supra 0,8 MB ramkort med 2MB 1875,00  
GVP 0,8 MB ramkort uden RAM 949,00  
GVP 2,8 MB ramkort med 2MB 1749,00  
Megachip 1,8 2MB chipram 1775,00

## RAM udvidelser III A3000:

ProRAM 3000, max 64MB. 3195,00

## RAM indsat og moduler:

Combi Chip 33/4 2495,00  
GVP Simm 1MB 400,00  
GVP Simm 1MB 3995,00  
512Kb til MaxMem, Supra A2000 cov. 1595,00  
1MB x 14MB til Supra RX500 1295,00  
1MB x 256MB til Supra RX500 2000,00  
ZMB til A3000 255,00

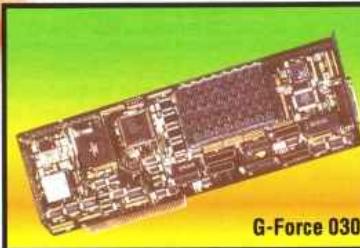
## Reserve dele, diverse kredse:

6520 VO kredse 125,00  
Fat Agnus 375,00  
Denise 365,00  
ECS Agnus 575,00  
ECS Denise 405,00  
68000 processor 200,00  
Kickstart 1,2 eller 1,3 255,00

## GVP G-Force 030

### Verdens hurtigste!

- GVP har nu lavet verdens bedste og hurtigste 030 kort til A2000!
- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller det nye 50MHz. Med et 50MHz kort får du stort set **samme ydeelse som et 28MHz PP&S 040 kort.**
- G-Force 030 kan kopiere hele Kickstart ROM'en



G-Force 030

over i RAM = top performance.

- Alle G-Force kort kan leveres med 52, 120 eller 240MB Quantum harddisk.
- Verdens hurtigste SCSI controller.** Med 240MB diskens opnås overførselshastigheder på **over 2,2MB/sek.**
- Nem og hurtig montering af RAM** når du har brug for mere end de fabriksmonterede 4MB (25 MHz: 1MB). Udvidelse til 8(5), 12(9) eller 16(13)MB er særlig brugervenlig.

**25MHz 6.750,00**

Vi har også 40 / 50 MHz kort. Ring for pris

## Udvidelses-kabinetter A500:

Bodebay Kabinet 2450,00  
Bodebay med Malibu Board 3650,00  
Malibuboard 1225,00

## Video Digitizer:

Digiview 40 Gold 995,00

## Videosaudytr (se også Framebuffer):

IGD Flicker Fixer til Amigaer 2495,00

Color Coder 1650,00

## PROF. SOFTWARE:

### Billedbehandling:

Art Department 525,00  
Art Department Professional II 1495,00

ADPRO Conversion pack 649,00

ADPRO Sharp JX-100 scan 825,00

ADPRO Sharp JX-300 scan 1825,00

RasterLink 2395,00

### CAD:

DynaCAD 3995,00

PRO-Board Personal 795,00

PRO-NET Personal 795,00

### Clip art disks:

Animal Softclips 525,00

Architectural Design Videoscapes/T.Silver 275,00

Classic soft clips 525,00

Gold Disk Clip Arts 449,00

Collectors Softclips 525,00

E-Clips II 649,00

Exotic Cars (Lightwave) 229,00

Exotic Cars (Imagine) 229,00

Future Design Videoscapes 3D/T.Silver 295,00

Human Design Videoscapes/T.Silver 275,00

Imagine: Map master 525,00

Imagine: Surface master 275,00

Interiors Design Videoscapes/T.Silver 275,00

People Softclips 525,00

Pro Clips 365,00

Screamer 2.2 (Imagine) 495,00

Starfront 449,00

Stone Textures I 385,00

Texture City Pro 60 24Bit 1495,00

Texture City Pro 154 24Bit 725,00

Texture City Pro 15f 24Bit 725,00

Texture City Pro 40 HAM 725,00

Texture City Pro 40 DCTV 725,00

Tiles Textures II 395,00

Wings of War (Turboziver) 549,00

### Databaser:

InterBase OK 475,00

SuperBase Personal OK 595,00

## SuperBase Professional 3

SuperBase Professional 4 895,00

SuperBase Professional 4 1675,00

## Desktop Publishing:

Pagestream 2,2 1950,00

PixelScript 995,00

Professional Draw 3,0 1195,00

Professional Page V3.0 Disk 2395,00

Pro. Page Template/Design guide 449,00

## Finansafbøgholder/Øjeblik systemer:

BusyPack Bagholders System 2495,00

BusyPack Faktura System 2495,00

BusyPack Finans System 1995,00

BusyPack Total System 3495,00

Karstenkratik (er ikkezævæ) 449,00

## Fontsatz, bitmap & vektor:

Broad: TTF, Fontpack 1 949,00

Broad: 3D Font 949,00

Fontpack 3D Font 849,00

Fontpack 3D Fonts 849,00

Sådan bruger du software listen: alle professionelle programmer er opdelt efter anvendelses-område, fx. finder du Word Perfect under "Tekstbehandling".  
Spil-priserne i annoncen er baseret på Amiga versioner.

**Programmerings-sprog:**

Amiga-COMAL 2.0 incl. compiler	395,-	Dansk manual til ovennævnte	295,-
Ames The Creator	395,-	Deluxe Paint IV	895,-
Ames Compiler	299,-	Digipaint 3.0	895,-
Ames 3D	449,-	My world	395,-
Amex	250,-	Brava Color	895,-
ASM-One	695,-	TV-2 and Professional 4MB Paintbox	1.395,-
AssemPro	548,-	Samme som TV-2, men med flere farver	Ring
Cape BIK v.2.5	595,-	TV-2 og Professional 4MB Paintbox	279,-
Devos 2 Assembler	295,-	TV-2 og Professional 4MB Paintbox	279,-
HSsoft Basic	295,-	Registrator 1024x1024	975,-
Metoscope	549,-	Wolfram V 1.5 SW	475,-
SASLattice C V5.10	1.175,-	Transistor 2.0	495,-
SASLattice C++	949,-	Wolfram SW	395,-

**Public Domain Disketter (uden priser):**

Fred Fish, Panorama, Thag, Feugh, Tally,	
HPD, Amiga, Auga, Chron Corporation	0,-
Public Domain Diskette - 3.5"	20,-
Public Domain Diskette - 5.25"	16,-
Public Domain Catalog (2 disk)	50,-

0897 Postordresalg min. 10 stks.

**Ray-Tracing & Animation:**

3D-Professional	1495,-	Amiga - Alignment system	249,-
Del	695,-	Doctor AMI	395,-
Design 3D	495,-	AmigaTops incl. system og garanti beregning	195,-
DigiWorks 3D	675,-	Amiga Lotto fejler gratis midif!!	495,-
Draw 4d Professional	1750,-	B.A.D.	425,-
Imagine 2.0	2250,-	BuddySystem Imagine	395,-
PageMaster 3D	1230,-	BuddySystem Amigabots	395,-
Pixel 3d v2.02	695,-	Centar World Atlas V2.5	445,-
Real 3D Turbo Pro. V1.4	2495,-	Cygnus Professional V.2	675,-
Sculpt 3D XL	885,-	DiskMaster V1.4 (10 Disk 2.0)	525,-
Sculpt Animation 4D	2985,-	Directory Opus	449,-
Sculpt Animation 4D.JR.	795,-	Distant Suns V.4.0	649,-
TurboSilver 3.0	495,-	Power Packer Pro 4.0	249,-
		Virus Killer	30,-
		Workbench Mngmt. System	295,-

**Regnskab/Ekonomi:**

Amiga Budget DK	498,-
Cartig (kørsels regnskab)	650,-
Desktop Budget (GD)	495,-
InterSpread	475,-
Maxplan Plus	695,-
ProfessionalCalc	1295,-
The Advantage	1225,-
Professional Calc (GD)	1795,-
Styr PÅ Økonomi DK	498,-
Z-Budget DK	299,-

**Tegne & Animations programmer:**

Amagic	549,-
Animation Studio	636,-
Deluxe Paint III	495,-

## Impact A530-HD8+

### Verdens hurtigste A500!

- A530 er ca. 1.5 gang hurtigere end Amiga 3000
- leveres med op til 240MB Quantum harddisk.
- Nem og hurtig montering af 32Bit RAM. A530 benytter de samme SIMM32 moduler som G-Force kortene. Plads til 4, 8 eller 32MB RAM.

**Intropris fra 9.950,-**



Køb din Amiga hos AW og få et Gavekort der giver dig 500Kr. rabat ved køb af GVP harddisk/acc. kort.

Max 1 gavekort pr. k. k. Kortet kan ikke benyttes til GVP harddisk eller mere priser.

Tilbud gælder fra 280992 til 281092 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

## BØGER & BLADE:

**Køger på dansk:**

Amiga Maskinsprog	248,-
Amiga Basic Programming	298,-
Amiga Bogen	299,-
Tegne Max - bog Program C for Begyndere	398,-
Gratis & Musik m. disk	298,-
Hardware udvælser	1125,-
Tips og Tricks	248,-
Amiga Dos/CD	248,-
Amiga All Round	248,-
Amiga bogen	299,-

**Bøger på engelsk:**

Advanced Amiga Basic	199,-
Amiga 30 Graphic Prog. in Basic	115,-
Eksempler disk til overstående	95,-
Amiga Applications	199,-
Amiga Basic Inside and Out	145,-
Amiga C for Advanced Programmers	200,-
Eksempler disk til overstående	95,-
Amiga C for Beginners	115,-
Amiga Disk til overstående	95,-
Amiga Desktop Video Guide	175,-
Amiga Dos Inside and Out med disk	145,-
Amiga Dos Quick Reference	60,-
Amiga for Beginners	99,-
Amiga Graphics Inside & Out	200,-
Amiga Machine Language	115,-
Eksempler disk til overstående	95,-
Amiga More Tricks & Tips	175,-
Amiga Printers Inside & Out med disk	200,-
Amiga Programmers Guide	199,-
Amiga Tricks & Tips	175,-
Amiga User Interface style guide	249,-
Elementary Amiga Basic	199,-
Imagine Companion	299,-
Pro Result med DeluxePaint	50,-
Leverses incl. 2 eks. disk's	50,-
Mapping the Amiga	249,-
Mus Through Midi	175,-
Official Dos 2.5 Companion	249,-
Rom Kernel Ref. Devices	299,-
Rom Kernel Ref. Libraries	349,-
Rom Kernel Intc. & Autodocs	349,-
Rom Kernel Hardware Ref. Manual	299,-

**Hintbøger:**

Harpoon Strategy Guide	225,-
Tun & Burn	149,-

**Videobønd:**

Imagine A guided tour	395,-
-----------------------	-------

**Vi fører ALLE kendte spil til Amiga Ring for pris**



## Zydec Kvalitetsvarer

Håndscanner. Overfør billeder fra tegninger og fotografier i en opklaring på op til 400DPI. 1.695,-

Zy-Fi højttaleraæt. AW special: 395,-

Zydec kvalitetsmus til lavpris. 195,-

**Megaboard.** Giver dig 2 MB RAM (1.5MB extra) sammen med din gamle 512KB udvideelse. 795,-

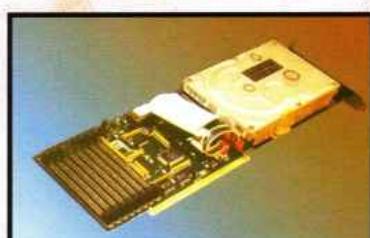
**Megaboard A500+.** 1 mb ram udv. til A500+ (giver 2 MB Chip) 795,-

**Megaboard A600.** 1 mb ram udv. til A600 (giver 2 MB Chip) 995,-

## GVP Hardcard HC8

- Lynhurtig SCSI II DMA controller
- Overfører over 1.2 MB i sek.
- Nem og hurtig montering op til 8mb Ram
- Veludført Software til form./partitionering
- Fås med 52, 120 eller 240 MB harddisk
- Driftsikker, vi giver 2 års garanti !!

Priser fra 3.995,-



Sampler & Soft kun 995,-



DSS8 sampler

## GVP PhonePak A2000/A3000

Mangler du en fax, en telefonsvarer, et voice-response system eller alle tre? Med PhonePak kan du DET HELE. PhonePak modtager dine fax'er og lagrer dem for senere udskrift på skærm/printer, modtager telefonbeskeder og lagrer dem på din HD, rundsænder fax'er/tale beskeder til dine venner/kunder, leder kunderne gennem dit automatiske bestillingssystem og meget, meget mere.

Kun 4.495,-



Bliv siddende i lænestolen og bestil dine varer på telefon 86 16 61 11, eller send os en fax på 86 16 61 02. Nemmere kan det ikke være. Se bestillingskuponen forrest i annoncen.

DK Manual til

DPaint IV

Kr. 299,-



DigiView Gold

DV Gold 4.0 er markedets bedste Video-Digitizer. Den digitaliserer i alle oplosninger, incl. 640x512 HAM. Pris incl. farvefilter og software:

995,-

Amitech Kvalitetsprodukter.

Silent Drive - ikke mere klik, klik, klik...	895.00
AutoKick - automatisk kickstart-omskifter	355.00
Joy Master - skift mellem mus og Joystick	225.00
Amiga Mouse - microswitch kontakter	295.00
Maximem 512K (Max. 2.5MB)	545.00
Maximem 1.8MB (Max. 2.5MB)	1345.00
Amitech disketter. Tilbud kun	495.00

Det bedste disk og CLI værktøj  
du kan få! Uundværlig for enhver  
Amiga ejer.

449,-

ICD

FlickerFixer  
Rimmerfrit  
billede, også  
i interlace.



Kun 2.195,-

Kræver VGA skærm

POSSO disketteboxe er lavet i støbt  
sort kunststof, og kan  
sammenbygges på langs og på  
hækant. Plads til 150 diske.



149,-

V-Lab til Amiga 2000 & A3000

Denne nye Realtime 24bit/Ham  
frame-grabber, snupper farvebilleder i  
real-time fra enhver videokilde. Kan  
yderligere græbse sekvenser direkte til  
harddisk og tilmed afspille dem igen (tempo  
afhængig af processor/Harddisk hastighed)

2.795,-

Ring og hør nærmere



DPaint IV

Kun 895,-

Interserien har solidt indtaget  
markedet som de danske programmer der bruges  
af alle. Nyeste skud på  
stammen er databasen Interbase, med mange avar-  
cerede søgefunktioner.

AW Special deal: Kun 475,- pr. stk.

PROFESSIONAL PAGE 3.0DK

Så er den her! Med færdigudviklingen af Professional Page 3.0 har Gold Disk endnu engang placeret sig som de førende indenfor Desktop Publishing. PPage 3.0 indeholder over 70 nye og spændende funktioner, bl.a: Undo knap, Drop Caps, ADPro Hotlink, PDraw Hotlink, Understøttelse af Adobe Type 1 fonte (dem fra PC/Mac), Importer tekst fra bl.a. Excellence & ProWrite.

Synes du at DTP er svært? PPage 3.0 indeholder funktioner der automatisk laver dine si-  
delayout for dig! (Page Genies).

Ring og hør hvorfor PPage er  
sagen for dig. Intro pris hos AW:

2.395

Har du efter 1/1-92 købt PPage 2.1DK? • Send os dine originaldisketter, så opdaterer vi gratis til 3.0!

Kickstart  
1.3 / 2.0

Kickstart 1.3  
ROM, kickstart-  
omskifter og ind-  
bygning for kun:

695,-

512KB  
RAM til  
Amiga 500

Incl. ur med batteri  
backup og  
afbryder.

Kun:  
295,-

Sunrise Industries 12Bit Studie Sampler

Frekvensgang 20Hz til 20KHz • S/N 70dB • Fire lydkanaler

- SMPTE styring
- 10 MIPS Lyd processor
- Samplefrekvens op til 100KHz
- Recording/afspilning direkte til/fra harddisk
- Ingen svimlende Ram krav

Intropris kun 4.495,-

# Besøg vores Superbutik i Århus - Vi har Danmarks største udvalg!

Finlandsgade 25, 8200 Århus N • Mandag - Fredag 9.00 til 17.00 • Fax 86 16 61 02 • Telefon 86 16 61 11 (10 - 17)

## AmiTech Kick-omskifter

Skift mellem 3 ROM'er fra keyboard.  
Der skal ikke monteres en kontakt.

Kun 359,-

## RocGen Genlock

**RG310 Plus**, fader for video og Amiga,  
mulighed for reverse genlocking (key effect) samt  
gennemført videoport. 2495,-

**RG300** samme kvalitet som RG310+ men kun  
med fader mulighed for Amiga signalet. 1595,-

Syquest's nye fremragende 88MB harddisk med udskifteleg disk giver dig al den plads du har brug for til små penge. (prisen er på intern A2000 udgave)

88MB Syquest drev uden disk	4.595,-
88MB Syquest disk	1.145,-
Controller f.eks. GVP HC8	1.895,-

## RocGen Genlock

**RG310 Plus**, fader for video og Amiga,  
mulighed for reverse genlocking (key effect) samt  
gennemført videoport. 2495,-

**RG300** samme kvalitet som RG310+ men kun  
med fader mulighed for Amiga signalet. 1595,-

88MB Syquest drev uden disk	4.595,-
88MB Syquest disk	1.145,-
Controller f.eks. GVP HC8	1.895,-



## NYHED!

Ultra høj oplosning  
og lakkert ergonomisk korrekt design

**Champ Mouse - State of the Art mus**  
Kun hos AW 375,-  
Den slider du ikke lige op !!

**Action Replay MKIII**  
Med DK manual  
Kun: 995,-

## Amiga 600 Desktop

Nu er verdensnyheden her, med indbygget 20MB harddisk. Commodores nyeste Amiga giver i store træk de samme muligheder som A500 plus, men fylder kun det halve.

**Intropris kun 4995,-**

## GVP Impact A500-HD8+

- Leveres 100% køreklaar, med Workbench installeret
- HD8 kan leveres med Quantum (lynhurtig - 12 ms.) 52, 120 eller 240 MB harddisk.
- Nem og hurtig montering af RAM - 2, 4 eller 8MB. Ved at benytte SIMM RAM moduler, har GVP gjort det let for dig selv at installere 2, 4 eller 8 MB FAST RAM i A500-HD8+
- A500-HD8 leveres med egen strømforsyning og belaster ikke din Amiga 500 strømforsyning - forhindrer derfor ikke andre ting (fx. 68030 kort) i at benytte den.



Impact A500-HD8

**A500-HD8/52Lps 4.795,00**

**A500-HD8/120Lps 6.795,00**

**A500-HD8/240Lps 7.495,00**

## OBS !!! NYT KATALOG Obs!!!

Når du køber varer hos os får du gratis medsendt vores **kæmpe** katalog på ca. 300 sider (klar medio Oktober). Ønsker du vores katalog tilsendt uden samtidig at bestille varer kan dette rekvireres ved at indsende en frankeret svarkuvert (19 kroner i porto) til:



**Amiga Warehouse**  
Finlandsgade 25  
8200 Århus N

## GVP 16MHz PC/AT kort til A500

Hurtigere og bedre end AT-Once plus  
Features: 640KB • Kan benytte Amiga FastRAM som extended eller Expanded RAM • Windows 3.0 kompatibelt • Norton



SI = 16.2 • Multitasker med Amiga programmer • Understøtter HD8+ SCSI • CGA, EGA og VGA Display • Adgang til COM/LPT port samt Amiga mus.

**Nu kun 2.495**

Installeres uden tab af A500 GARANTIEN!!

# Nu giver AW dig også Danmarks bedste spilpriser!!

## Når du handler hos AW behøver du kun at handle et sted!

### Grøn Serie

Fuldpriis til foræringspriser.  
Før 295 - 349 - 395

### Enhedspris 99

Arkanoid 2  
Beach Volley  
Cabal  
Chessplayer 2150  
Chronoquest II  
Cisco Heat  
Cluedo Master Detective  
Colossus Chess X  
Dragon Ninja  
Hunter  
Int. Soccer  
Mayday Squad  
Midnight Resistance  
Nightbreed Movie  
No Exit  
Operation Thunderbolt  
Phantasie (3 spil)  
Renegade  
Shinobi  
Speedball II  
Turtles  
Untouchables  
Wipe Out

Spilpakker til 99 Kr:  
1. African Raiders,  
Emmanuelle, Freedom,  
Leagues Under the Sea

2. (Light Force)  
Voyager, R-Type, IK+,  
Bio Challenge

3. (Sporting Gold)  
Games Winter Edition,  
Games Summer Edition,  
California Games

**GRØN SERIE:**  
Postordresalg kun ved  
køb af min. 3 stk.

### Orange Serie

Ægte fuldpriis spil til  
foræringspriser.

### Enhedspris 199

Armour-Geddon  
Flight Of The Intruder  
Heimdall  
Leisure Suit Larry 2  
Leisure Suit Larry 3  
Microprose Golf  
Nam  
Thunderhawk  
Wolfchild

**Spil fra SSI til  
kun 99 kr. stk  
(v/3stk)**  
**AD&D:**  
**DragonStrike**  
**Pool of Radiance**  
**Curse Azure**  
**Bonds**  
**Champ of Krynn**

v/1 stk. kr. 150,-

### Blå Serie

Amiga Warehouse  
spilpakker.

### Enhedspris 199

**High Energy Spil Pakken:**  
Tintin On The Moon  
Teenage Queen  
North And South  
Fire And Forget  
Hostage

**Før 1475,-**

**World Championship  
Sportsspil Pakken:**  
W.C. Boxing Manager  
Squash  
Manchester United

**Før 885,-**

**Super Sim Pack:**  
International 3D Tennis,  
Crazy Cars II, Italy 90,  
Airborne Ranger

**Football Crazy:**  
Kick Off II  
Player Manager  
Final Whistle

**Gold Rush Collection:**  
Slaygon Adventure, Tanglewood Adventure,  
Electronic Poole, Jug Major Motion,  
Tetra Quest, International Soccer,  
Airball, Goldrunner I & II,  
The Grail Adventure, Jupiter probe

**Nu Kun  
359,00**

### Guld Serie

Alle de fede nyheder til  
de rigtige priser

### Enhedspris 299

Air Bucks  
Birds Of Prey  
Civilization  
Covert Action  
Dark Queen of Krynn  
Eye Of The Beholder 2  
Formula One Grand Prix  
Jaguar XJ220  
Might & Magic 3  
Monkey Island 2  
Pools Of Darkness  
Sensible Soccer  
Steel Empire  
Storm Master  
The Manager



Premiere  
Core Designs nyeste hit!

Treasures of the Savage  
Frontier  
Efterfølgeren til Gateway  
to Savage Frontier. Nyt  
interaktivt system med  
mulighed for f.eks.  
kærlighedsaffærer.

**Vi har altid  
hundredevis af  
andre spiltitler  
til Amiga. Ring  
for pris.**

Mangler du CDTV spil?  
Se listeningen 4 sider  
tilbage.

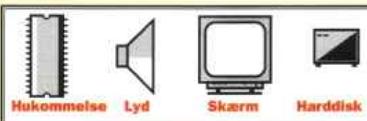


## INDEX

Aquaventure.....48  
 Bane of the Cosmic Forge....42  
 Crisis in Kremlin.....40  
 Dojo Dan.....46  
 The Games '92.....43  
 Guy Spy.....42  
 Heroes of the 357th....41  
 International Sports  
 Challenge.....47  
 Ishar.....45  
 Ramparts.....46  
 Risky Woods.....47  
 Theatre of War.....44  
 + Shorties.....49

De anmeldte spil er  
 venligst stillet til rådighed af Daisy  
 Software, Soft X-pres, Supersoft og  
 diverse engelske softwarefirmaer.

## SYMBOLER



ACTION  
PACKED  
ISSUE!

## THEATRE OF WAR ...44



## ISHAR....45



## THE GAMES '92.....43



OVERALL  
90%

OVERALL  
42%

# CRISIS IN KREMLIN

## SPECTRUM HOLOBYTE



Der er visse jobs, som ingen rigtig bryder sig om at have, men som desværre skal besættes. Her tænker jeg især på stillinger som bodyguard for Saddam Hussein, plastickirurg på Michael Jackson - eller præsident for det, der engang hed Sovjetunionen.

De gode nyheder er, at gamle Chernenko netop er død. De dårlige nyheder er, at du skal overtage hans post. Det betyder at skulle styre et land med over 100 forskellige etniske grupper, en gigantisk hær, der nægter at lade sig afvike, et endnu større demokrati, der får det danske til at se yderst effektivt ud, et forædet produktionss arbejde, en korruption, der æder mellem 25 og 50% af den samlede produktion, en sikkerhedstjeneste, der handler på egen hånd, Boris Jeltsin (stakkels dig!), et undervisningssystem, der er bedst til at indoktrinere og naturligvis 280 millioner mennesker, der er desperater efter en smule frihed og lidt brød. Du skal holde dig på posten i hele 30 år for at have vundet.

Den situation kan tackles på tre måder. Du kan fortsætte som Chernenko gjorde, d.v.s. opretholde hæren, lukke alle aviser og spille klassisk musik over radioen. Løsningsmodellen kunne kaldes SPADEU (skyd på alle, der er uenige), og på den måde skal der nok komme brød i butikkerne, hæren bliver lykkelig (endelig noget at lave!) og produktionen holdes oppe. Problemet er nu bare, at omverdenen bliver ret munque, at republikkerne river sig løs, at befolkningen har hørt om noget, der hedder "rettigheder" og at en lille kriglet nær, ved navn Boris løber rundt og opdinder befolkningen. Hvis man selvfølgelig bare lade hæren tage sig af, men så bliver der også problemer.

Næh, lad os istedet være reformistiske, som Gorbatsjov var det. Dvs. Glasnost og Perestrojka, besøge paven, kyss små børn og blive enorm populær i udlandet med fredstraktater og russisk folkedans. Borgerne får rettigheder til at sige hvad de vil - men det betyder desværre, at de begynder at blive systemkritiske, vil læsne sig, børnene bliver ikke længere tunget til noget som helst, korruptionen lever, ingen mad i forretningerne, hæren brokker sig, gammelkommunisterne brokker sig, Yeltsin brokker sig og før du ved at det smulder riget, og du er officielt blevet meget, meget syg.

Lad en nationalist komme til! En Boris Yeltsin look-alike, der påstår over for befolkningen, at de får brød her og nu, at alle skal læsne sig fra alt, at kommunistpartiet foresten er forbudt, at militærer skal afvikes, at der skal demokrati til og at Gorbatsjov var en led komunist.

Yeltsins største problem i spillet er, at han skal bare stikke knoppen lidt for langt frem, så er den blevet skudt af. Landet bliver fuldstændig splittet (det er jo det, der er meningen), men det betyder også, at indtægterne formindskes, at alle vil have magten. Og selvom de jubler, når Boris lever masser af mad, så bliver de net mopsede, når det ikke kommer. Han har også en god chance for at blive sendt på ferie i sit sommerhus, sammen med 12 venner, der alle bærer røde sterner på deres beretter.

Hvad gør man så? I 'Crisis in Kremlin' er der ikke andet for end at følge sine formennemeiser, godt assisteret af de oplysninger, man hører tiden får. Det mest

af spillet foregår på en skærm, der er domineret af et stort landkort. Rundt omkring er der forskellige statistikker, der kan fortælle, hvordan det står til med maden, husene, miljøet og meget andet. Du kan få 0 til 10 point i hver, og kommer du ned på nul, er det kritisk.

Kriser kan nu også opstå på andre måder. F.eks. ved at Tjernobyl vælger at bore sig ned mod kiodens kerne eller ved at Saddam Hussein beslutter sig for at



### PC - Her foregår det mest af spillet - CNN viser et indslag!

give Kuwait lov til at være en del af Irak. I så fald bliver du ringet op af rådgivere (KGB, ministerrådet eller andre), som giver dig forskellige muligheder for at reagere. På et spørgsmål om Mathias Rust, der lander på den Røde plads, kan du f.eks. vælge at fyre alle dine forsvarssæfere, henrette fyren eller kritisere militæret.



### PC - Er det kammerat præsident! Vi har et problem...

Nedrustningsspørgsmål kan forkastes, tilsluttes eller bruges som anledning til at forhandle om U.S.A's Stjernekrigsproblemer.

Som et alternativ kan du læne dig tilbage i stolen og tage en tår af samovarbyggede te.

Men du får den nok galt i halsen, hvis du ikke handler ansvarlig. Hver eneste 1. Maj skal du holde en tale, hvor du handlinger, hvordan fremtidens Sovjet skal se ud hvad angår produktionssystem, pressefrihed, graden af demokrati, diplomatisk og militær politik m.m. Det er KUN en tale, men signalerne bliver klart opfattet af både udlandet, dine borgere, dine tilhængere og modstandere. Og opfører du dig ikke som forudsæt (eller som ønsket), kan det få katastrofale konsekvenser...

Det værste er at lave negiskabet. Det er aldrig penge nok, og alle brokker sig, hvis du skærer for meget ned. Du kan selv fordele de få penge mellem de ca.

30 poster, der dækker alt ligefra eksport, det hemmelige politi, støtte til befolkningssgrupper, civil og militær forskning, og så naturligvis de to værste poster, militærer og landbrug. Problemet er, at meget går til spilde, og hvis republikker løsniver sig, betyder det endnu værre tider. Men er militærer loalt og stærkt nok til, at du kan bruge dem, VIL du bruge dem? Hvad siger udlandet? Hvad siger borgerne?

Bare et af de mange dilemmaer, du vil møde. Gudskejov får du informationer, selvom der sjældent er noget at glæde sig over. Som oftest fortæller faxen om dårligt vejr, korruption eller politbureaet, der er på vej til at afskedige dig. De mere internationale begivenheder bliver dækket af rigtige filmsevnsen fra CNN eller den sovjetiske presse samt avisudslip.

Du kan finde de gamle videobånd frem og se dem igen, og avisudslippene findes i dagbog, der holder styr på alt og fortæller dig om alt det, du ikke har lydt til at høre om.

Det kan godt være, at 'Crisis in Kremlin' lyder nemt, men det er et af de sværste spil, jeg endnu har spillet. Hvis man skal have bare et minimum af succes, kræver det GODE kendskaber til, hvordan nationaløkonomi er skruet sammen, og hvad de sovjetiske problemer egentlig er. Tabeller forklarer dig, hvad der påvirker hvad, men det er en svær og meget hård måde at lære tingene på. Et godt historisk tilæg på ca. 60 sider er til gengæld en stor hjælp.

Men skal man have mere succes end bare at klare sig halvdårligt, kræver det en god viden og formennemeiser for, hvad man kan tillade sig. Det KAN spilles af alle, men en vis samfundsafgåelig viden er helt klar anbefalelsesværdig.

Til gengæld er der også noget særligt at lære. Den sovjetiske situation og deres problemer er så godt beskrevede, at man sagtens kan leve sig ind i dem, og forstår derfor bedre, hvad der idag foregår i SNG.

Og for dem, der kan lidt, er det et virkelig godt spil. Eneste problem er umiddelbart, at designeren havde svært ved at udønke, hvilke udenrigspolitiske ting, der skulle ske efter år 2000. Men du har også problemer nok, kammerat præsident!

Christianski

### PC



Grafikken er tydelig, og overskuelig, og det kan være rare, når resten af handlingen er sædelenes spiegel. Den veksler fra simple landkort til de sædelenes flotte video-sevnsen. Nogen steder er den lidt komet.

Lydene er ikke noget særligt, men med nogen enkelte gode effekter og lidt musik.

Spillet er meget kompliceret, ikke at spille men at forstå. Men ved man en smule om politik og økonomi er det et sædelenes underholdende spil - i hvert fald et stykke til.

Grafik 87%  
Lyd 65%  
Gameplay 92%

OVERALL  
88%

# HEROES OF THE 357th Electronic Arts

Jeg har altid syntes, at 2. VK var en fascinerende krig på mange måder, men alligevel er det den grusomste, menneskeheden endnu har oplevet. Mange andre mener åbenbart det samme, for der er lavet et væld af film og skrevet et endnu større væld af bøger om denne forfærdelige krig. Computerspil med dette tema er også talrige, sidste udspil er The Heroes of The 357th fra Electronic Arts.

Spillet er en flysimulator, bygget op om den berømte 357'ende eskadrille fra 2. Verdenskrig, bedre kendt som "The Yoxford Boys". Jeg har godt nok aldrig hørt om dem - hvilken mangelfuld opdragelse - men jeg kan jo bare lade som om. I gennem hele spillet flyver man i den amerikanske P-51D Mustang, som mange anser for den bedste fighter under 2. VK. Den var meget hurtig, og fordi den havde en stor aktionsradius (ca. 3600 km), kunne den også bruges som en mindre bombevogn.

Der er rigtig forsøgt at sætte en tilbage til "the jolly good, old days" med gamle, ridssede filmklip under briefingen, og en flot animeret sekvens fra flyenes afgang og landing. Man kan vælge at kaste sig lige lukt i helvede, eller først øve sig lidt i et par practice-missioner. Det skulle ikke være nødvendigt at bruge ret lang tid på dette, for 357'th er en overraskende let at gå til. Der er ikke noget med en timelang flyvning til målet, for man bliver sendt direkte til kampens hede, og man skal ikke lande for at afslutte en mission. Der er hele tiden noget at lave: "Bandits 6 o'clock", "AAgh! I'm hit" o.s.v. - ren action fra ende til anden. Det skal lige siges, at flyet overstyrer ret kraftigt, hvis man bruger keyboard (noget med 3 loops, når man trykker ned i et sekund!), men med joystick går det som en leg.

Når man mener man er øvet nok til at flyve rigtige missioner, vælger man "Tour of duty", og så begynder alvoren for alvor! Spillet prøver at holde sig til historien med tilsyneladende autentiske missioner, og efter hver mission kommer der nyt fra resten af krigsen, (og spydige kommentarer fra The Boyz) f.eks. "Japanerne slæbt tilbage ved Guadalcanal" o.s.v.

De forskellige missioner kan deles op i fem: Eskortering, strafning, patruljering, V-1 jagt (svært!) og "Special Weapons". Den sidste er ikke så vanvittig autentisk, men alligevel meget hyggeligt. Her flyver man i fred og ro ned ad floden ved Berlin, hvor man kan eksperimentere med at bruge forskellige våben. Jeg tror nu ikke det fandt sted under krigen. Bombereskortering er det mest kedelige mission. Her gælder det om hele tiden at være klæbet op af bomberne og ignorere bagateller som angribende fighterne. Først i sidste øjeblik skal man bryde af og aflede deres opmærksomhed fra bombeflyene, ellers kan det gå så grueligt galt - tro mig! I mine første eskortemissioner for jeg nemlig henrykt afsted som en lille, legesyg hund så snart jeg så en tysker, og det lyk-



PC - Clear for landing

kes da osse at skyde et par stykker ned i ny og næ på den måde, men det ender oftest med, at du kommer halsende med propellen ude af munden efter en enkelt Messerschmitt. I et forsøg på at skyde ham ned før han når bomberne. Det er i øvrigt saet, at B-17'erne, populært kaldet den Flyvende Fæstning, overhovedet ikke besvarer et eneste skud med deres mange kanontårne når de bliver angrebet; de finder sig bare i deres skæbne som små lemmings - det må være et rent under, at tyskerne ikke sejrede.

Patruljeflyvning er noget sjovere end eskorte. Nu er der ikke længere nogen bombemaskiner, der skal babslytes, men kun ren, uspoleret action, fighter mod fighter. "Strafing" indeholder faktisk endnu mere action, for nu skal man primært skyde/bombe mål på jorden samtidig med man prøver at holde de tyske Focke-Wulf's stangen. Man kan vælge at klære sig med sine seks trofaste Browning maskinkanoner, eller man kan udstryge sig med adskillige andre interessante våben: Hvad med et læs rakettrø (og det er IKKE dem fra sidste nytår), eller et par heftige 20mm kanoner, der sásandelig også kan udrette en del skade? Man kan også bare nøjes med et par 250- eller 500-punds bomber - det ved man da hvad er.

Søren



## PC

	EGA, VGA		AdLib		640 kb		Kræves
--	----------	--	-------	--	--------	--	--------

Selvom landskabet er lidt spartansk i 357'th, er flyene til gengæld veldetaljerede og hurtige. En rigtig fed effekt er den oppiskede jord fra skudene, når man f.eks. beskyder en flybane under et strafningstogt. En anden, god detalje er, at man under kamp, kan trykke på F8, for så at se sit fly orienteret i forhold til fjenden - meget nyttigt, da man ingen radar har. Spillet kører flydende på de mindre maskiner og er rendyrket action, men med et vis præg af realisme. Har man endnu ikke en flysimulator fra 2. Verdenskrig er her et godt bud, både for nybegyndere og mere geværdede spillere. Husk, for himiens skyld, at købe et joystick.

Grafik 87 %  
Lyd 84 %  
Gameplay 92 %

OVERALL  
90%

## BANE OF THE COSMIC FORGE

### Sir-Tech

Ågen ind til slottet glider langsomt til side med en lyd præcis som når man trækker en rusten kede hen over et badeværelsesgulv. Efter hver centimeter holder lågen en kort pause, ligesom for at få vejret, og skrabelydene forlader højtalerne med et plop. Så glider lågen videre. Skrab. Plop. Skrab. Plop...

De seks eventyrere går tøvende indenfor og ned gennem en gang, der vises i et underligt velkendt 3D-format. De skal finde en hellig blyant og blive berømte, men Nania tænker mere på sit helbred. Med ét livspoint som det maksimale er der ikke noget at sige til det, også selv om hun går bagest som enhver god troldmand. Eller kvinde, øglekneren Hsash får sig en overraskelse, da han kigger i det udstyr, computerguden har givet ham med. Hvad skal han med et sværd, når han aldrig har trænet med andet end økse? Han trækker på de skællede skuldrer og spiller med sin tvedelte tunge, mens han prøvende vejer det ukendte våben i næven.

De første repræsentanter for slottets indbyggere dukker op, som kom de med faldskærm. Ingen bemærker dem, for de pludselig er der, rotterne.

Kampen foregår i en mareridsagtig slow-motion. Den største af de tre rotter går efter Snorfasen og fælder ham for evigt med et grimt snap, før han overhovedet får skrevet sig ind i historien. Beskeden om hans endeligt svæver i en uendelighed på den sorte baggrund, før den afløses af tomed og efter endnu en uendelighed af det næste tekstdykt. Hastigheden kan sættes op, men det betyder bare, at teksten forsvinder, før man får den læst, ikke at pauserne mellem meddelelsene bliver mindre.

... rotterne vandt ubesværet 6-0, og de fem disketter i Bane of the Cosmic Forge var i overhængende livsfare adskillige gange under den første times spil. Men så kom hammeren tilbage i skuffen sammen med Ejnar-stemplet. Jeg havde set lyset,

og spillet var slet ikke så dårligt endda, på nogle punkter faktisk uhøgglig godt.

Enhver hærdet rollespiller, der ikke lader sig gå på af dødstræmer og banale frustrationer, kommer på et tidspunkt til samme konklusion, og så er det for sent at tage ned til forhandleren og stå ham i hovedet med "det ringest programmerede rollespil nogensinde".

Det sker omkring det tidspunkt, hvor karaktererne rykker fra level 1 til level 2. Så ryder computeren skærmen og giver bonuser i ting som styrke, intelligens og livspoint. Den lader dig selv fordele ekstra evnepoint og vælge en ny trylleformular til troldmanden, præsten eller prisnisten....n.

Der er orden på magien i Bane of the Cosmic Forge. Formularerne er delt op i klasser, hver med separate magipoint. Det er op til spilleren, om han vil specialisere i ildmagi eller sprede sig mere med både vand-, luft- og tankemagi. Alle formularne kan kastes i seks forskellige styrker alt efter evne, behov og magipoint.

I Bane of the Cosmic Forge kan et sværd svinges på flere måder. Chancen for at ramme afhænger af teknikken, men det gør skaden også. Og hvad betyder det, at et angreb har sværrere ved at trænge gennem en fjendes rustning, hvis du er så heldig at ramme ham lige i snotten?

Mange af rummene i slottet har fået et par stemningsskabende linjer med på vejen, præcis som i de eventyrspli, der vist nok er døde. Det virker rigtig godt, lige som samtalerne med de alt for få venlige personer i slottets kældre og tårne. Skriv en normal sætning på engelsk, og computeren serverer svaret. Det er den ret god til, og det er meget under-

### Amiga - Alt tegner fredeligt for vores venner

holdende at pumpe dem, du møder, for informationer. Du kan altid slå dem ihjel bagefter.

Jakob



### AMIGA



Små, klare symboler. Pæne og grimme monstre mellem hinanden. Flere parodierte animationer. En hastighed der er direkte afhængig af antallet af monstre på skærmen. Bane of the Cosmic Forge har det hele. Musik er der ikke noget af, men effekterne opbygger en rimelig stemning på trods af flere svage lyde. Programmeringen er kritiskabel, men Bane of the Cosmic Forge er fyldt med gode idéer. Rumbeeskviserne, magien, kampene og alle de detaljer, der ikke var plads til i anmeldelsen, gør det værd at bruge masser af tid på denne her udgivelse. Også trods åbenlyse mangler.

**Grafik** 68%  
**Lyd** 76%  
**Gameplay** 86%

**OVERALL**  
**83%**

### PC

Bane of the Cosmic Forge findes også til PC, selv om de tekniske specifikationer er ukendte. At dømme efter skærbillederne kræves der nu ikke det helt store.

## GUY SPY AND THE CRYSTALS OF ARMAGEDDON

### ReadySoft

Han er iført ærmeløs undertrøje i armygrøn, kraftige handsker og nogle tunge støvler, der ville henryke enhver punker eller nynazist. Med en brystkasse som motorblokken i en Volvo er Guy Spy helter ikke typen, det er sjovt at være ovenner med.

Derfor gælder det om at holde smilebåndene stive og munnen lukket, når Guy Spy er i nærværelsen. Han går så sjovt, at det er svært at lade som ingen ting, hvis man ikke har forberedt sig hjemmefra. De mest rapkæftede kunne i varvare komme til at kalde Guy Spy for G\*y Spy, for han-agenten går ikke,



**Amiga - Guy Spy havde et mindre uheld med en skilift...**

han svæser. Som havde han redet uafbrudt i fjorten dage, eller som om Én eller anden havde glemt en spejgepølse et uheldigt sted.

Det er ikke heldigt at se ud som Guy Spy, når man er hemmelig agent. Men det er åbenbart muligt.

Guy Spy skal fange en lille, fed, nazistisk pølse-tysker, der allierede ikke fik bugt med i 1945. Skullen, der kaleder sig Von Max, har lavet et uhøggligt dommedagsvåben, og i øjeblikket rejser han verden rundt for at lede efter nogle krystaller, han skal bruge for at fyre kanonen af.

Guy Spy spører Von Max til Berlin, hvor "Han-spionen og dommedagskrystallerne" begynder for alvor.

På skærmen er jagten reduceret til 13 vidt forskellige actionscener og nogle grafiske mellemspil, alt sammen udført i tegneserieagtig grafik med en enorm, svansende Guy Spy i centrum. På en undergrundsstation i Berlin løber vores valsende hæd ind i en række maskinpistolbevæbnede nazister, der naturligvis skal kugles ned så hurtigt som muligt. Guy Spy's handlinger styres gennem hele spillet med enten et joystick eller det numeriske tastatur.

Banegårdsmordene er godt iscenesat, men den efterfølgende skudveksling mellem to vogne i en skilf på vej op ad et snedækket bjerg slår alt. Guy Spy må klare sig med en 6-skuds revolver, og fjen den er ikke meget bedre udstyr. Hvis man ikke tæller dynamitstængerne med, altså. Scenen er et grafisk mesterværk, og gameplayet er alteliders, men efter kort tid vrikker Guy Spy sig videre til næste disciplin: Fede Olga. Denne scene, jeg af hensyn til mindreårige læsere ikke vil forklare i detaljer, er noget af en skuffelse efter de to første. Den er bare for simpel: Op og ud.

Sådan er det med flere af de 13 baner, men

generelt er jagten underholdende, selv om sværhedsgraden svinger som Tarzan i lianerne.

Guy Spy har store odds imod sig, men tre forskellige sværhedsgrader, mulighed for at gemme en position på diskette og frem for alt en uendelig forsyning af hoftevridende muskelbundter, gør det muligt at så Von Max i gulvet på en dag eller to. Og efter det slag er spillet kun noget, man tager frem med meget ujævne mellemrum.

Jakob

### AMIGA



Tegneserieraftekkiken er virkelig stilet, og Guy Spy er meget underholdende animeret. En lang række melodier og lydeffekter af svindende kvalitet vækker i baggrunden, mens Guy Spy finder vej til pyramiderne eller skyder indfældt i Peru. De enkelte scener er meget afvekslende, men sværhedsgrad og underholdningsværdi kører op og ned på skalaen fra bare til bane. Loadtiden er ikke noget problem, og disketteskiften er begrenset, så harddisk-installation er hverken nødvendig eller mulig. Guy Spy og the Crystals of Armageddon er sjovt i stærten, men når missionen først er gennemført, er der ikke meget, der trækker en tilbage til skærmen.

**Grafik** 93%  
**Lyd** 81%  
**Gameplay** 70%

**OVERALL**  
**73%**

### COMMODORE 64

Vanens magt er stor. Derfor gør vi udtrykkeligt opmærksom på, at Guy Spy faktisk kommer til Commodore 64, omend kun på diskett.

### PC

Guy Spy kommer til PC og understøtter både CGA, EGA, VGA, Adlib, Sound Blaster og Pro Audio Spectrum.



# THE GAMES '92

Ocean

## Amiga - Slikke meget man kan tage sig til!



"Ja, og jublen vil ingen ende tage, her på den første konkurrencedag af OL - de Ondskabsfulde lege.

Ved siden af mig har jeg træneren for Ocean-holdet, og han kan fortælle mig, at han har trænet sine 16 atleter til over 30 forskellige sportsgrene. Der er løb, løb lidt længere, løb endnu længere, svøm på fire forskellige måder, judo, boksning, udspring, kast forskellige ting, hop på forskellige måder og prik til en anden



## Amiga - Hvem sagde, at sport var spændende?!

med en pind. Det har været rart at få på plads, at flere af deltagerne skal stille op i mange forskellige discipliner, for at få dem i dårligt muligt humør og for at give dem dårligt mulige resultater - og dermed gøre dem mere ondskabsfulde. Atleterne fra det våde hold, ha-ha-ha, kommer fra 16 forskellige nationer, og har trænet alt efter, hvad lægen har rádet dem til. Det vil sige 1, 2, eller 3 timer om dagen, så det er bestemt ikke som den gang, i det gamle Grækenland, hvor træning var noget med at løbe en tur, spise lidt bær og forføre en gudinde.

Men efter en hård udvælgelse er vi endelig klar med første konkurrence, og det er Kiri Kimoto, der stiller op i 1500 meter løb. Lige nu sidder træneren, den tidligere panikminister Kvaj Indkast og vrider febrilsk i et joystick, for at få motiveret sin løber. Men hun ser ud som om hun får polio og krampe, bliver en smule forvirret, sikke han vrider i joysticket, og mon ikke hun taber. HUN TABER!! Hvilken præstation, hvilket løb...

Og herefter stiller hun op på stafet, hvor hun skal løbe alle fire ture selv. Den berømte, hæderkronede disciplin 4x800 meter, hvor der skulle være gode chancer for endnu en bundplacering.

Men vi skal videre til tre-spring, hvor Erik Schoppenheimer går klar. Også her vrider der godt i sticket, også her løber han hvad han kan... han næmner sig første linje, anden linje og VUPT! NEE!, hvad sker der? Han springer 27,18 meter... Kvaj, hvordan føles det?"

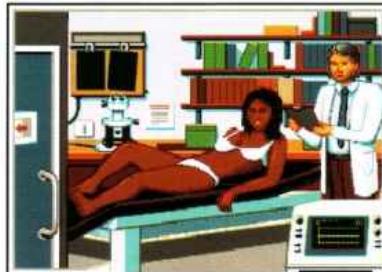
"Jo Svenne, det er en meget stor skuffelse. Nu havde vi ellers regnet med, at vi også her skulle være eminent dårlige. Men det ville selvfølgelig også være urealistisk at forvente, at nogen kan springe under 25 meter og..."

"Du tier stille, og vi går videre til svømmning, hvor konceptet endnu engang hedder wackle-wackle-wackle-turn. Her forventer vi meget af den svømmeplig, der vil tage os igennem 100meter, 200 meter, 400 meter, 800 meter crawl, 100, 200 og 400 meter bryst, 100 meter ryg og 100, 200 og 400 meter butterfly. Kvaj, hvad skal vi bruge alle de legemsdele og sommerfugle til? Og er der en sandsynlighed at Lina Julhykemmen drukner undervejs?"

"Det er desværre nok for meget at håbe på, men jeg har ladet mig fortælle, at styremetoden, hvor joysticket styrer hændes arme, på et tidspunkt går ned, så der bliver byttet om, for fuldstændig at bryde rytmen. Vi skulle have en god chance for endnu en fiasco og..."

"...du forholder dig

helt roligt, mens vi tager videre. Denne gang er det boksning og Judo, hvor den samme deltagter kan deltagte i alle discipliner i alle vægtklasser. Kvajs kontrolmetode er helt perfekt - han har aftalt med sine atleter, at de bare skal slå og blokere, og så skulle den



## Træningssekvensen er grim og kedelig

være hjemme. Vi skal ladt igennem 20 identiske kampe, hvor den samme fantastiske atlet giver og tager imod, inden han i pausen mellem hver disciplin skal tage 5 kilo på. Og det er lige dårligt hver gang! Efter-

hånden er det lykkedes Kvaj og gutterne at fjerne al sjov fra sport, så det kan blive rigtig ondskabsfuldt. Vi kan kun være fulde af beundring. Er sport ikke fantastisk?"

Jo, det er sport, men når et sportsspil er så dårligt udført, begynder man at spørge sig selv, hvad Ocean egentlig foretager sig. Man skal sammensætte sig hold, træne dem en smule og så ellers vride joysticket gennem et utal af discipliner, hvor idrætsudøverne er elendigt animeret, nogengange klarer sig så dårligt, at en tre-årig med en brørdrister om halsen og holdt fast af tve meter reb kunne klare sig bedre, andre gange er idrætsudøverne så gode, at de nemt slår verdensrekorderne uden træning. Ingenting hænger sammen, og den eneste fællesnævner er, at du skal hænge dit joystick for at komme nogen vegne, og så gør du det alligevel ikke. Spillet er ensformigt, kedeligt og grint, hører en helt anden tid til.

Det er sikkert bare mig der kværlerer. Men hvis du er typen, der gider at slæbe dig igennem 12 forskellige svømmedisipliner, lige så mange løbedisipliner, der nyder hver et øjeblik når et højdespring består af til løb, ophold og et lodret spring, der så skal styres over overliggeren, der morer dig, når du kun kan træne stangspringshøjder i den rækkefølge, computeren tilbyder dig dem - og naturligvis skal starte forfra, hvis du river ned, og generelt godt kan lide at købe aktier i Hafnia og Nordisk Fjer, kan du da gøre meget værre end at smide penge ud på The Games.

Jeg kender en fyr, der er helt vild, specielt med de sjove små fortællinger om OL, der er med i spillet. Han hedder Ejnar, mon han sætter sig ned?

Christian

## AMIGA

Sprites'ne er sammensat af ganske få og ganske grimme pixels, mens "træningssekvensen" minder umiskindeligt om noget fra en Commodore 64, der kører på halv kraft. Det samme kan lørtigt siges om lyden, animationen, handlingen og gameplayet.

**Grafik** 32%  
**Lyd** 31%  
**Gameplay** 19%

**OVERALL**  
**22%**

## PC

Det ser grimt ud, det lyder grimt, det spiller grimt og det er en grim oplevelse. Denudover er det kedeligt, ensformigt og frustrende. Hold jer væk!

**Grafik** 34%  
**Lyd** 35%  
**Gameplay** 17%

**OVERALL**  
**20%**

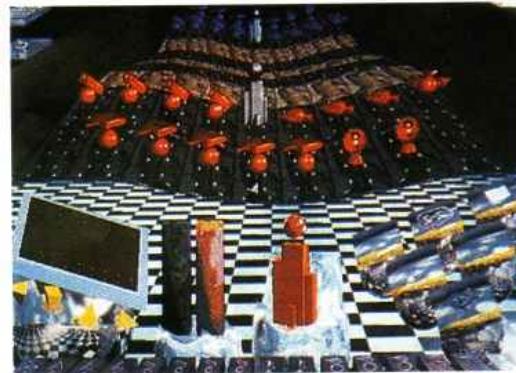
# THEATRE OF WAR

## Electronic Arts

Velkommen til en *bizar verden*



Three-sixty, der har udgivet det prisbelønnede strategispil. Harpoon, har set skriften på væggen, og droppet den temmelig slidte øst-vest konflikt som grundlag for deres nyeste udgivelse: Theatre of War. Deres spil er ikke, som så mange andre strategispil, bygget på et lidet interessant brætspil fra efterkrigstiden med store, hexagon-inddelte kort og små fedte-brikker af pap (sagde nogenSSI?).



### PC - De er på vej...

Lad os først kaste et blik på plottet: Der er intet! Endelig har man opgivet de mere eller mindre fantastiske historier, der skal forsøge at forklare HVORFOR man er i krig. I Theatre Of War er man bare i krig, enten mod computeren eller også mod en (uven). Sådan! Manuelsen til Theatre Of War (som er temmelig kort - 15 A4-sider) behandler nemlig kun det tekniske i spillet, dvs. hvordan man flytter sine brikker, og hvad de kan - INGEN retfærdiggørende ævelen om, at modstanderen er en led, savlende ekskommunist af et miljøsvin.

Selv spillet kan man bedst betegne som et slags

Syreskak for viderekomme, da ToW er henlagt til en Salvador Dalí'sk syre-verden med skaktern og stål-kugler i baggrunden, og et tredimensionelt, kvadreret brædt som krigskueplads. Man kan vælge mellem at spille i tre tidsalder: middelalderen, 1. Verdenskrig og nutiden. Til hver tidsalder er der en række scenarier, som varierer brædets størrelse og brikernes opsætning. Hvert scenario er designet med en bestemt udfordring og strategi for øje, og man skal selvfølgelig selv familie sig frem til en brugbar taktik. Fælles for dem alle er, at det hele foregår i real-time; der er altså ikke noget med "moves" og "turns", brikkerne er istedet hurtige eller langsomme - det gælder bare om at rubbe neglene, hvis man vil følge med. Hvert felt på brædet har en bestemt "hastighed", som afgør, hvor hurtigt en brik kan bevæge sig henover det. Jo mørkere felteret er, desto langsommere går det. Man har 16 brikker, ligesom i skak, og de har da også forskellige funktioner og egenskaber - afhængig af tidsperioden. Brikkerne har et abstrakt "look", men de er lettere at oversætte, og det ser vældigt morsomt ud, når de slæsser sammen noget, der kan minde om animerede vingummibamser.

I middelalderen har man selvfølgelig en konge, som man for at i verden skal forsøge, og så er der de obligatoriske bønder, som ikke er andet end katapultføde, men de kan bygge "sløve" felter "hurtigere". Der er også bueskytter og katapulter, samt stridsvogne og sværdkæmpe. Katapulten er vældig langsom, men den kan til gengæld skyde vældigt hårdt. Bueskytterne er f.eks. ikke så effektive som katapulten, men de er hurtigere og skyder længere. Sværdkæmperne slås bedre end bønder osv. Af de tre mindre middelalderdelen mest om skak, men tilføjelsen af skydevåben kan vist roligt siges at være et friskt pust.

I 1. Verdenskrig har man nu en general istedet for en konge, og nu hedder det Gatling-kanoner, kam-

pogne og artilleri. Bønderne er skiftet ud med infanterister, som stadig kan forbedre felterne, men de kan også grave skyttegrave og lægge miner ud / fjerne dem. Det bliver mere hektisk nu, da de ballistiske våben og minefelter tvinger en til at fare med lempemman bør holde et vægnt øje med alle tropper, for er der noget mere frustrerende end at se sine fodtusser flyve til højre og venstre p.g.a. et oversæt minefelt?

Mest hektisk bliver det dog i hi-tech-spillet, for nu kan man ikke se modstanderen hele tiden. Man har en radar til den slags bagateller, ulempen er bare, at når man bruger den, kan fjenden også se en. Kongen er nu blevet til et hovedkvarter, som ikke kan flytte nogen steder, og man har nu også fået kampfly og bombemaskiner. Tanks er hovedstyrken, og de kan bygge landingsbaner til flyene. Rakettbatterier er også med i programmet, og de hjælper en med at skyde fjendens fly ned. Klart den sværeste af de tre perioder.

Søren

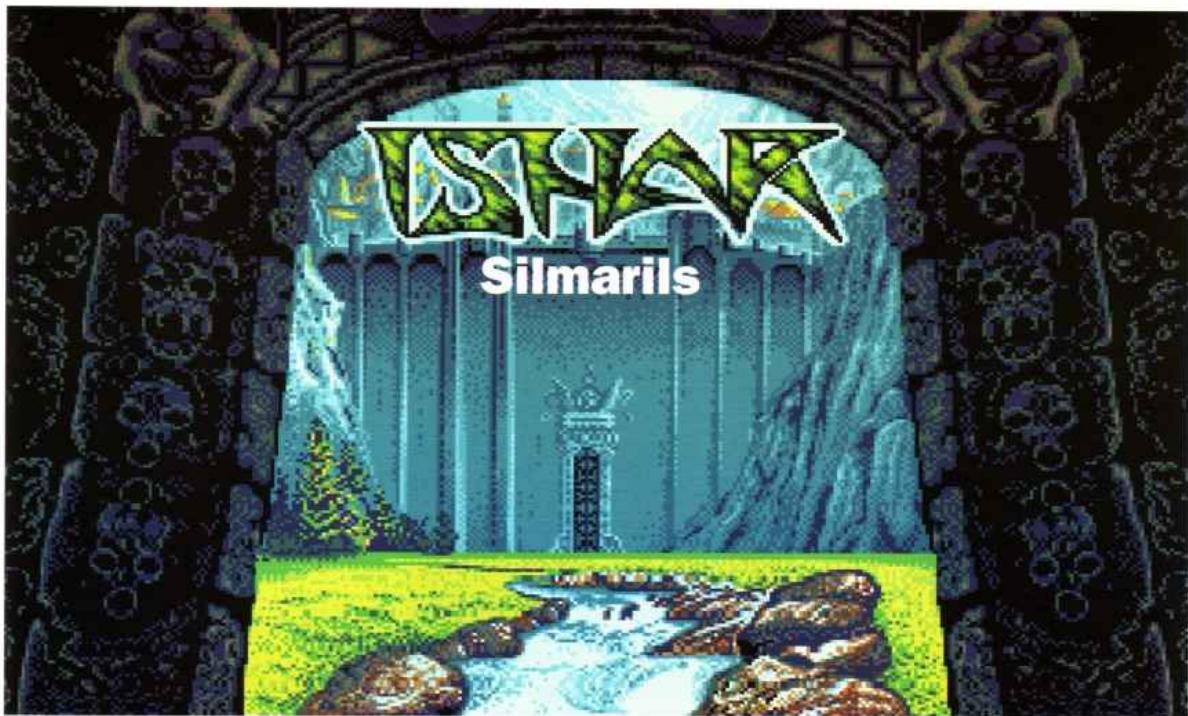
### PC



ToW er nok det mest specielle strategispil, jeg har set til dato. Grafikken kører i højopløsnings VGA (640x480) og er svært flot. Det hele er raytraced, både brikker og baggrund. I 3D. Problemet med denne flotte grafik er bare, at kun de hurtigste maskiner møgter at opdatere skærmen tilstrækkelig hurtigt. Man KAN gå over i lo-res mode, men så bliver spillet grimmere end din tylskærer mandag morgen, og det er (mildest sagt) synd, for grafikken er en af spillets største sider. Har man lydkort, er der også (syre)jazzmusik, og man kan spille via modem. Det er et originalt og veludført spil med udfordringer i, og realitets ideen virker faktisk forbløffende godt, men det er helt klart ikke noget, der vil falde i alles smag (derfor den forsigtige karakter), så pr-det absolut før du køber!

Grafik 96%  
Lyd 89%  
Gameplay 86%

OVERALL  
90%



**A**t spille Ishar er som at gå rundt i Rold Skov uden at få frisk luft i lungerne og smat under støverne.

At spille Ishar er som at lede efter sit Dankort på en badestrand i højsæsonen.

Det første bliver hurtigt kedeligt, og det andet er bare træs, men begge dele er fyldt med flotte billeder til nethinden.

Historien om Ishar både starter og slutter med god grafik - ret meget mere er der ikke blevet plads til på de to disketter. Det skulle da lige være 25.000 lokationer i 3D-perspektiv og paletvis af skønne farver.

Så alle har let ved at være vild i Kendoria.

Det bruger Aramir meget tid på, også selv om han har et flot, rustikt kort i lommen. Det er både grnidret og så udetaljeret, at landsbyer og stednavne ikke engang er med, så Aramir må selv gætte, hvor han befinner sig. Kun startpositionen er markeret med et kryds. Aramir ved hele tiden hvilken kommune, han befinner sig i, og hvor nord er, og et tryk på "orientation" giver yderligere information om nabokommunerne navne. Så egentlig burde han være glad, men det er svært at holde humøret oppe, når man kan vandre mange mil uden at møde så meget som et omflakende monster.

Hvis Aramir endelig får øje på en smukt tegnet

hæslig goblin, kan han løbe den i mede og stikke sværdet i til parerpladen igen og igen med hurtige tryk på "attack"-knappen. Han skal bare passe på, for hvis han rammer den tilstødende "action"-knap ved et uheld, skal han som straf vælge en speciel "exit"-knap, før han kan slå igen. Og den slags kan et monster selvfølgelig ikke vente på.

Problemet er ikke så slemt i starten, men nu er Aramir gudskejov ikke Palle alene i Verden, selv om det er tæt på, og efterhånden møder han venlige fremmede, der gerne vil følges med ham. Med fire af dem på slæb kan det være svært altid at ramme de rigtige knapper i en kampsituation, hvor alt skal gå stærkt.

Enkelte landsbyer og andre seværdigheder er strøget med meget let hånd hen over Kendoria, og her kan Aramir og hans venner vandre rundt mellem interessante typehusede uden skilte og dumpe ind tilfældige steder for at finde træningssalen, baren, butikken eller den mand, der efter sigende skulle kunne hjælpe og bor lige i nærheden. Aramir har nemlig en mission: Han skal dræbe tronrænner Krogh og rane hans trone.

Det er bare synd, at han bruger mere tid på at lede efter problemerne, end han bruger på at løse dem. Når den gamle gubbe i Angarahn siger, at Aramir skal tage til Lotharia og finde ånden ved de fire birketræer, kan vor helt godt smørre madpakken og snørre støverne, for pløjemarkerne skal traves tynde, hvis han vil finde det rigtige sted. Og sådan fortsætter det: Find alle runestene (der er 25.000 muligheder), find heksen (der er 25.000 muligheder),



**Amiga - Ja, men "varm tåre" også til dig...**

find hjernehjelmen (der er 25.000 muligheder)...

UD over vabler og gnavesår skal Aramir trække med psykologiske problemer i gruppen. Ikke alle hjælpere er lige glade for hinanden, og hvis et kedeligt marathonløb skal gøres mere underholdende, kan han altid bede Kyrian dræbe den underlige troldmand. Han er simpelthen for grim, og hans tryledderne er slet ikke sjove.

Kyrian kunne også bede Kyrian dræbe Aramir...

**Jakob**



**Amiga - Nej tak, vi vil ikke købe noget...**

#### AMIGA

Ishar er så flot lavet, at man næsten ikke fatter, at selve spillet er så tyndt. Baggrundene er utroligt detaljerede med mange slags træer og krat og et skiftende skydænke, og lydefekterne tilfører oplevelsen ekstra stemning med teknisk brillant susen i trætoppen eller plasken i floden. Desværre er der så meget landskab, at handling og problemer er meget svært at finde, og det er ikke sjovt at travle 25.000 underligt ens lokationer igennem for at finde fire næle. Ishar er værd at se, men ikke at spille.

**Grafik** 96%  
**Lyd** 92%  
**Gameplay** 21%

**OVERALL**  
**42%**

#### PC

Dette grafiske kunstværk og spillemæssige makværk kommer også til PC. Hav de store grafikkort parat.



# RISKY WOODS

## Electronic Arts

Et console beat'em up fra... øh, uhm ELECTRONIC ARTS. Jammen er det ellers ikke noget med gadesimulatorer, strategiøgier og tegnepro-



Amiga - Rohans velkomstkomite viser det store smil..

grammer??? (Jo, men dette er et beat'em up, og lad så være med at se så forvirret ud, og kom videre med anmeldelsen. RED.) Okay okay, easy now. Ja der er jo ikke noget nyt under solen her, alle kender disse her beat'em ups, så jeg kan bare skrive: Du starter i venstre side, og kæmper dig sparkende og skrigende fra mod højre, medens du samler bonusicons, og vader rundt i knogler og blod fra dine fjender. Det var det, kan jeg så få min løn? Når nej måske ikke, det ville nok også være unfair overfor Risky Woods, for det er faktisk et ganske udømmerkt spil. Måske er "udmærket" ikke lige det rigtige ord, jeg tror at et ganske "jabababadingdongcolourpowersegamema-



igen, og banke Draxos tilbage til stenalderen.

2. En stak suspekte individer (20 forskellige ialt) der skal ha' tæv.



Amiga - Grafikken er farverig og konsolagtig

3. En stak endnu mere suspekte individer (der står og spærre udgangen fra hvert level) der også skal ha' nogen på frakken.

4. Bonus icons.

5. Og -tadadadadaaaa - en shop, hvor man kan få noget vold til at kyle i hovedet på de suspekte.

Det er der jo også så mange andre spil der har, men Risky Woods er virkelig "Touched up" og pudset af. Til den sammenligning eksistere der jo, ligesom beat'em ups, tonsvis af fantasy-plakater på markedet idag, men man lære hurtigt at værdsætte en Boris Vallejo eller Patrick Woodroffe. Risky Woods bærer den samme egenartige kvalitet, der hæver det.

nintendo"-spil er dethelt rigtige udtryk. For Risky Woods indholder alt hvad et spil af sin slags bør indeholde:

1. En ikke alt for kompliceret forhistorie på 10 linjer, her gengivet i kort resume: Den onde Draxos har lavet de vise munke til sten, og nu skal krigeren Rohan lave dem til mennesker

igen, og banke Draxos tilbage til stenalderen. over mængden. Gameplay er der nok af, omend en smule traditionelt. Hver gang du smadrer en baddie til ukendelighed, taber han/hun/det en guldmønt, som du kan samle op og bruge senere i shoppen. Men for at man ikke bare skal stå og hygge-smade-spare, har hvert level en timelimit, der straks gør tilværelsen en del mere presset for console-Rohan. Bonusicons er i dette spil ikke noget der lige pludselig falder ned fra himlen. De ligger gemt i store kister, der skal slås til pindende-bærende, inden man kan komme til fadet. Grafikken er farvestrålende, fantasifuld og både animation og scrolling forløber uden fejl. Det hele kører bare "Smooth", og Risky Woods er en af den slags spil, der bare føles rigtigt at spille, da kontrollsystemet for en gangs skyld er konstrueret således, at man kan kyle sine våben, selv når man springer.

Godt scoret Electronic Arts, selvom det ikke blev en klassiker a'la Populous dennegang, så har I alligevel vist, at kvaliteten holder i jeres lejr.

Marit

## AMIGA



Med Risky Woods i drevet, er du sikret action de næste par timer, ingen tvil om det. Grafikken er som sagt helt i orden og kan nærmest beskrives som det færdige produkt en japansk samlebænklegetegfilm og en 3-4 Sega spil i en blender. Lyden mangler nærmest ikke noget, men det er heller ikke en revolutionerende komposition, oh, vidste I foresten, at dette spil var lavet i Spanien? Når men nu ved i det. Holdet der har udviklet spillet er Zeus Software, og hvis de kan oprettholde den standard de har vist her, så kan jeg roligt spå dem en lovende fremtid.

Grafik: 80%  
Lyd: 79%  
Gameplay: 89%

OVERALL  
87%

## INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE Empire

Electronic ArtsAk, ja jeg blev såmænd helt nostalgiak, da jeg sad med dette spil i mine hænder. Et erindrere pludselig de gøe gamle dage med min brudkasse, et par venner og Epyx's Summer- og Wintergames. Husker I også disse gløverdige tider med disse gløverdige spil? Godt, nyt da blot erindringen i 30 sek.... For nu bliver stemningen nemlig ødelagt, der er slet ikke noget gløverdig over International Sport Challenge AAAAghhhh, Frns, Brst, Undskyld jeg var bare frustreret. Oh, så dærtigt er det måske heller ikke, men til visse tider kan det være noget åh så frustrerende.

Det største plus ved I.S.C. er, at det har nogle af de sportsgrænre sjældent bliver taget med i sportsspil, og det er resultatet i følgende ganske interessante blanding: marathon, ridebanespring-

udspring, svømming, skydning og banecykling. Et andet plus er, at hver sportsgren har sin egen menu hvorfra man f.eks. kan vælge mellem 4 forskellige stilarter samt banelængder i svømming, og 3 forskellige højder i udspring osv.

Sætlig kan man i I.S.C vælge en utsædvanlig måde at gennemfærer alle events på. Hvis man deltagter i samtlige sportsgrænne kan man, og kun på denne måde, få lov til at vælge marathon, og da denne disciplin tager temmelig lang tid at gennemføre, kan man forprogramme sin løber, os. på den måde spille en af de andre sportsgrænne medens marathonløberen sponser videre. Ganske smart. Dette meget store udbyud af valgmuligheder giver selvfølgelig valuta for pengene, men den gode følelse spøleres af det faktum at udspring er direkte tabeligt lavet, og svømming til tider er en ret pinefuld affære. Men det er ikke det eneste, der er i vejen. Nej desiderer ubetjenskomhed fra programernes side er en anden faktor, der er med til at trække karakteren ned. Ser I, hver gang man har gennemført en event, returneres man til startbilledet, hvor man gu' hjælpsmig skal til at skrive sit navn IGEN, og derefter vælge event IGEN, hvad nu hvis man vil svømme flere gange i træk for at træne? Ja så er dette en direkte irritation, en hår mod spilleren, hvorfor kunne de ikke bare ha' lavet en "Try again?" option? Nej os no? option. Men vi er ikke færdige endnu. VII i tanken jer, man kan ikke engang vælge nationalitet. Ja, jeg ved godt at det er en pedissee, men efter min mening var det altå en af de detaljer der gjorde Epyx's spil noget særligt. En ting som kunne veje disse mangler op, var en save option, så man kunne gemme sine resultater, men det er der heller ikke.

Ak ja.

Sportsspil er jo mange gange lavet til flere spillere, her er I.S.C. ingen undtagelse, men sportsspil skal også være sjov at spille solo, selvom det ikke har den samme underholdningsværdi efter min mening. Med I.S.C. er det faktisk overhovedet ikke morsomt at spille en, p.g.a. den manglende "Try again?" option. Hvorfor, hvorfor, har de lavet alle de bølger. Det virker som om Empire først kom i tanken om dette spil under den olympiske åbningsceremoni, og så partoutskulde havde et produkt spytet ud inden afslutningsceremonien.



Amiga - Så hop dog, krikke!

Sportsspil er jo mange gange lavet til flere spillere, her er I.S.C.



Amiga - En af de flotte mellemeskærme

## AMIGA



Af en eller anden grund er International Sports Challenge slet ikke noget for mig. Grafikken er meget flot visse steder, men generelt er den ikke noget særligt der, hvor der virkelig er brug for den. Lyden formår heller ikke at imponere med kedelige lydeffekter og en trist intromelodi.

Spillet er bare ikke spændende nok til at holde interessens fanget. Og selvom styrmetoden ikke hænger joysticket, er der ikke nok originalitet.

Grafik 77%  
Lyd 72%  
Gameplay 67%

OVERALL  
68%

## VETO-BOX

Jeg kunne ikke være mere uenig! Måske er Manit bare ny, måske har den i det skjulte alle slags sportsspil. Og selvom der mangler visse elementer, et discipliner, styrmetoder og afvæksling tilstrækkelig stor til, at spillet burde have fået omkring 80%. Men rygteme vil da også vide, at Manit foretrækker boxstrik.

Christian

## AQUAVENTURE Psygnosis

Amiga - A mean machine

Husker i sidste nummer af DNC, hvor vi bragte anmeldelsen af Epic? Denne gang har vi noget lignende på plakaten, nemlig Aquaventura, så velkommen til fortsættelsen af "3D-shoot'em ups. Live or Let Die?". Som i sikkert husker, blev vi sidste gang præsenteret for et tvivlsomt produkt, der sagt i al forsigtighed var lidt af en trojansk hest, der under sin velpolerede overflade skjulte uøvnelige rædsler. Vil vi denne gang stå overfor uhumskheder af samme kaliber, eller skal vores ventetid belønnes? Tamtateratantam.

Aquaventura (der betyder noget som, på eventyr i akvariet) er væsentlig bedre end Epic. Grafikken er også mere farvestrålende, men det er vel ikke nogen overraskelse, når spillet kommer fra Psygnosis. Desuden er dette spil ledssaget af den festede mest flippede forhistorie, jeg har set i lang tid. For en gangs skyld skal du ikke redde jorden fra at gå under eller menneskeheden fra at udde. Nej den sidste rest bliver skam udryddet, da spillet starter, så nu skal du ud og "kick ass", på de ufo-mænd der er de skyldige (better dead than alien).

Men hvorfor hulen hedder spillet så noget med "aqua", når rummænd nu bor i rummet? Det er fordi, disse rummænd har koloniseret jorden, nu hvor den er blevet ledig. Men selvfølgelig har menneskeheden lavet en atomkrig, inden den stillede træskoene, og de mange megatrons' hensynsløse hærgen bevirkede, at det var bedre at leve under vandet end på landet. Så de overlevende mennesker byggede 8 baser, hvor de gik og hyggede sig, indtil de morderiske ufonauter drev dem i eksil i rummet, og

udrydde dem. Som "The Lone Survivor" vil du nu destruere de fremmede, der har overtaget baserne (derfor "Aquaventura").

For at gennemføre en level (base), skal man destruerer en pyramide, der spærre indgangen til en tunnel, der fører til næste level (base). Men den får energi fra nogle solcellepaneler, som derfor skal ødelægges, inden du kan begive dig i lag med selve pyramiden. Når det er gjort, dukker der en grim tunnelguardian op, som lige skal uskadeliggøres, og så kommer man ellers ind i tunnelen. Her skal man passe på nærmekontakt med vægge og vildfame aliens. Easy prey! Nej ikke helt, hvert level har gavmildt fået tildelet en stak baddies til at gøre det hævdes hædt, og hvis du ikke synes, det er varmt nok, så kan jeg fortælle dig, at din fighter kun har en begrenset energimængde at flyve på. Du kan med andre ord løse tør for benzin, og der er langt til nærmeste Texacotank. Hvert level bliver naturligvis sværere, forstået på den måde, at hver base har et stadig højere antal solcellepaneler og sejere tunnelguardians. Men fortviv dog ikke helt, for hjælpen er nær. Ved slutningen af hver tunnel ligger et af fjendens våbendepoter, og her bliver du tanket op med fløde og bedre våben.

Det er ganske enkelt, hvad Aquaventura går ud på. Ideen i sig selv er faktisk god nok, og kontrollen er sædelsomt brugbar, så hvad er det så, der trækker karakteren ned i dette tilfælde? Ganske enkelt grafik og fastability. Aquaventura har simpelthen ikke sjæl nok, til at tryllebinde folk i længere tid, da komende baner uhøjeligt vil blive imitationer af hen-

gangne baner. Dette repetitionsmoment er med til at køre spillet dødt efter et stykke tid. Grafikken er flot at se på, når du står stille, men skær der for meget på en gang, har computeren svært ved at update skærmen, hvilket kan resulterer i både lydbugs og flimmer, og man må sige, at når dette nu skal gøre det ud for et shoot'em up, så burde det være en menneskeret, at kunne indstille sin plasmagibb rimelig præcist. Men det kniber, det kniber.

En lille smule øvelse, eller mindre detaljeret grafik, så skulle den snart være hjemme. Så følg med i næste afsnit, for en måske nye revolutionerende forbedring i "3D-shoot'em ups. Live or Let Die?".

Marit

### AMIGA

Lyden er naturligvis et kapitel for sig, det samme er introen, og til tider grafikken i selve spillet. Men er dette nok til at retfærdiggøre prisen (25.99 kr.)? Hvis jeg kunne næjes med at slippe det halve, så kunne vi måske begynde at tale om tingene. Så hvis der ikke er nogen der har noget imod det, så vil jeg gøre mit med til sidste gang, prav det før du kører det, eller vent på det omdiskuterede Wing Commander. Nå ja ellers kunne jo få fingrene ud, og stave Elite af. Men for guds skyld, køb Aquaventura frem for Epic, hvis du er i tviv.

Grafik: 77%  
Lyd: 90%  
Gameplay: 60%

OVERALL  
68%

# SHORTIES

Et besøg i en særdeles blandet landhandel!

## BUG BOMBER - Amiga

**Kingsoft**

De har spillet Dynablasten nede hos Kingsoft, før de fandt på Bug Bomber, det er der slet ingen tvivl om. Alle de grundlæggende elementer fra det geniale arcadespil er der: Fra en til fire spillere dyster mod hinanden og monstrene på en lang række labyrintiske baner, der ses ovenfra. I begyndelsen er der masser af vægge, men alle spillerne kan lægge bomber, så den tilstand holder ikke så længe...

Hver spiller starter med 100 energipoint, men de tæller hurtigt ned, hvis man læner sig op ad for mange eksplosioner. Eller står faddet til for mange.

En bombe koster ét point, og så kan man ellers lægge dem i stribewis. Hvis man ikke hellere vil bruge pointene på miner eller tordenkiler, der flakker ned ad gangene. Eller på at bygge mure eller udruge en tank eller en jægerrobot, der nadeslest forfølger din værste fjende og dræner hans energi, indtil han forsvinder med et svup.

Programmerne er meget imponerede over deres ide og al den intelligens dine robotter og monstrene gør brug af, når de fiser frem i labyrinten.

Som udenforstående er det lidt sværere at blive imponeret. Det lyder da meget sjovt, men i praksis mørerer jeg mig ikke synderligt med den halvgrimme labyrint på skærmen, joysticket i hånden og et par ensformige effekter i øregangene. Alle de ekstra finesser gør Bug Bomber langt mindre "rent" og umindelbart underholdende end Dynablasten, og selv efter længere tids spil måtte jeg drømme mig til adrenalinen. Nok især på grund af den tvivlsomme styring, der gør det langsomt og usikert at vælge sit väben. Alt for tidt tryller computeren en væg frem i stedet for en tordenkile eller en mine, og den slags kommunikationsproblemer kan ikke undgå at give dårlige vibrationer i en spændt situation.

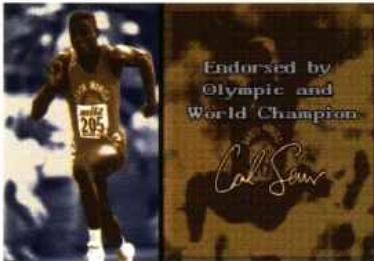
**OVERALL 49%**

**- JS**

## THE CARL LEWIS CHALLENGE -

**Amiga/PC**  
**Psygnosis**

Der ser ud til at være en "tendens" til at der udgives sportsspil i øjeblikket, og man får jo unægteligt en vag anelse om, at det skyldes OL i Barcelona. Psygnosis er hoppet med på vognen for første gang, og har fået selveste Carl Lewis (som nok ikke er så sel-



veste længere - forkert hest, drenge) til at lægge navn til deres sportsspil. Vi taler her om et spil efter den klassiske opskrift, man kender fra Track & Field etc. Der er også en managerdel, så man selv kan lave sine Lewis'er.

Jeg må indrømme, at atleterne er temmelig godt animeret - det eneste der er over middel i Carl Lewis. Den første svaghed er de 5, sølle discipliner som er med. Der er simpelt hen ikke nok udfordring i spillet med så få konkurrencer. Så er der resten af grafik-

ken, der slet ikke lever op til Psygnosis standard: Næsten alt andet end atleterne består af tern som sikkert skal virke som lystavle - men det er bare så GRILLIMT, især på Amiga-versionen. Man kan vælge mellem 3 kontrol-metoder, hvor den ene er en rytmemetode, den anden en gearings-metode (???) og den tredje burde de fleste kende: Frem og tilbage i joysticket så hurtigt at hånden er ved at falde af. Der er bare det kedelige ved de to første metoder, at man skal klæbe øjnene til et bestemt punkt på skærmen for at time styringen, hvilket gør det lidt svært at holde øje med resten af skærmen. Prøv selv at forestille dig konsekvenserne i 110m hækkeløb.

Managerdelen prøver at give en et indtryk af, at der også er realisme med i spillet. I æsken er der, udover manuelen, en lille folder hvor i selveste Carl Lewis kommer med gode råd og vejledning til hvordan man sammensætter den bedste træning. Så vælger man de bedste mænd ud, og underkaster dem et benhårdt træningsprogram. Og bemærk benhård, for den må FANNERME være god: Den aller første gang jeg spillede som manager, fik jeg en 100m sprinter som klarrede distancen på 8.14 sekunder !!! Det er mildt sagt dårligt, men det har da sine få, opløftende momenter. Næh, Summergames fra Epyx (1984) er sjovere...

**OVERALL 52 %**

**- SJS**

## DICK TRACY - AMIGA

**Disney Software**

Nogen gange har filmlicenser det med at blive rimeligt forsinkede. Men Disney Software har åbenbart valgt at tage sig god tid, og det kan vi være taknemmelige for.

At det ikke er Fedtmule, der har siddet i programstolen, ses man tydeligt. Spillet er logisk, linært og simpelt bygget op, men med gode detaljer.

Kort fortalt bor Trick Daisy i en by, der er blevet involveret i 30'ernes gangsterdramaer. Men istedet for at drikke ulovlig sprut og gå ud med natklubssangerinden Breathless Mahoney, foretrækker han at gå rundt og ødelægge sjovon for alle andre, og at holde sin kæreste Tess Trueheart i hånden.

Spillet er kædet sammen af en række sager, der tilfældigt bliver valgt af computeren. Rick Racy kører derud i sin bil, og udspørger vidner, mens han leder efter spor (markeret med et "clue"-skilt). Disse skal sammenkædes med forskellige vidneudsagn, og på bedste Cluedo-vis skal vores helt bruge udelukkelsesmetoden, indtil man til sidst kan finde og arrestere den skyldige, og evt. blive forfremmet.

Der er mange gode elementer. Mest iøjefaldende er den brillante sampledale tale, der giver stemningen, men som kærve gode engelsk-kundskaber. Kombineres det med biljægter, gunfights og ægte 30'er-hårdkogthed, sidder man tilbage med et spil, der kan bruges en masse tid på. Problemet er bare, at når man har løst et par sager, er det knap så sjovt at fortsætte.

**OVERALL 76 %**

**- CS**

## SOCER PINBALL - AMIGA

**Codemasters**

Endelig, endelig, endelig. Jeg har altid haft et dilemma, der har ramt mig, hver eneste gang jeg har spillet fodbold. Jeg får altid en ubehagelig lyst til at spille flipperspil, når jeg drønner rundt på grønsværen. Det pudsige er, at det modsatte også gælder.

Derfor er det en sand befrielse for mig, at Codemasters endelig har lavet et spil, der lover at forene det bedste fra begge verdener. Og dermed skulle maksimal fornøjelse være sikret for alle, der har det

ligesom mig.

Hvis du nu sider og vrider din hjerme over, hvordan man kombinerer de to ting, kan jeg godt forstå dig. Men meningen er selvfølgelig, at man laver et flipperspil med et fodboldmotiv, og hvor man skal score "mål" med den lille skulvugle. Hurra! Fanfare! Hvilken fantasi! Fantastisk morsomt, specielt når man tænker på den eksklusive scrollroutine, der får spillet til at ligne en Skoda, der sidder fast i et stykke tyggegummii, og lydefakterne, der på bedste vis passer til denne ligner lyder som noget fra en Spectrum, der har mistet sin ene lydkanal.

Selv flipperspillet er ret inkompetent lavet, med fire flippere, og uhvægelig få ting på bordet. Hvis man får aktiveret bonussekvensen, kommer man videre til et nyt opphidsende spil (den naturligvis INTEL har med fodbold at gøre!), og når man på den måde har været igennem de tre medfølgende boards, er der ikke andet at gøre end at sætte tændstikker i hvert øje og spille, indtil man ikke gider mere. Udfordringen kan sammenlignes med at binde det snreribbånd, kedsomheden hele tiden binder op.

Gad vide om Ejnar også kan lide kombinationen af fodbold og flipperspil?

**OVERALL 18%**

**- CS**

## DUNGEON MASTER - PC

**Psygnosis**

Dungeon Master har efterhånden 5 år på bagen og er nu endelig dukket op til PC'eren. Formålet med spillet er, at man skal slå den lede Lord Chaos ihjel, som skabtes, da en god troldmand ved et uheld sprang i stumper og stykker (2, for at være præcis). Den kære Kaos har gemit sig i bunden af troldmandens tovtelvagers underjordiske bungalow (den bangebuks), og selvfølgelig har han ikke rullet den røde løber ud og hængt små "Hjem, kære hjem" billeder op for at skabe lidt hygge, næh, den er tærlæmmed fuldt til randen med vederstyggelige uhyrer, nederdrægtige gåder og diabolske fælder, altsammen kun for at skramme ukuelige optimister som dig væk.

Grafikken er fuldstændig identisk med Amiga-versions, blot lidt langsomme på små maskiner. Uden lydkort genkender man de forværendede lyde fra Amigaen. Man styrer fire personer med hver sin status-skærm, der kan kældes frem efter behov. Her kan man inspirere oppakningen, hvad toj de har på, og hvilke våben, de bærer. Der er selvfølgelig magi med i spillet, og det fungerer på en speciel måde: Man skal klikke på en kombination af symboler for at skabe magi: første symbol angiver styrken, næste hvilket element det kommer fra o.s.v. Fra begyndelsen har man ingen magi, men der ligger formularer skødesløst smidt på gulvet rundt om i komplekset sammen med våben, mad og andre genstande. (Altså Rengøringshækken var her sidste år), og jo længere ned man kommer, des bedre ting finder man. Hovedelementet i spillet er at løse gåder, der naturligvis bliver sværere og sværere. Det gælder typisk om at hive i det rigtige håndtag, om at finde de rigtige nøgler, og - frygt ej! - om at tampe små (og store) bussemænd. Der er også små ekstra-puzzles som ikke SKAL løses, men man belønnes oftest med en rar lille ting. Dungeon Master er jo en gammel sag, og man ser de begyndende grå hår og rynker. Der er ikke nær den samme frihed og handling som i EOB I & II, men det er stadig et godt spil og en klassikker som fortjener sin ros.

**OVERALL 79%**

**- SJS**

# GAMES PREVIEW

En fremtidig kostplan til din computer - med masser af vitaminer.



## LIVERPOOL

Hvor mange gange har vi hørt ordene "The Ultimate Football Simulation Game"? For mange gange, og i hvert fald betydeligt flere gange end det har passet.

Men NU skal det være (har vi også hørt før) og GrandSlam påstår traditionen tro, at deres spil starter der hvor alle de andre slutter. Vægten er blevet lagt på gameplay og specielle effekter.

Du skal føre Liverpool frem til såvel mesterskab som pokal, og til det formål har du en bunge stjernespillere, der alle er fuldt beskrevet i spillet. Det er vigtigt, for du skal både sammensættholdet, vælge taktikken og spille kampen. Udover alle de ting, der efterhånden er at finde i ethvert fodboldspil (hovedstød, tacklinger, hjørnespark, straffespark, advarsler og glidende tacklinger) er der en original feature: Spillerne kan få karantæne for en udvisning.

Pressemeldelsen fra GrandSlam røber ikke meget andet end at Liverpool har accepteret, at der tidligere har været mange gode hold, at GrandSlam accepterer, at der har været mange gode fodboldspil, men at de tilsammen vil slå alle konkurrenter.

Om de gør det vil vise sig, når spillet kommer ud til PC, Amiga og C-64.

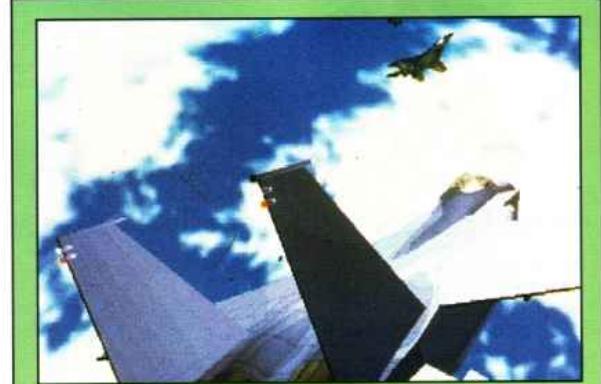


## CHALLENGE OF THE FIVE REALMS

Microprose er for alvor ved at få travlt med rollespillene. Ikke nok med at Darklands er på trapperne; støbeskeen når ikke at køle af, før Challenge of the Five Realms kommer ud.

Spillet er designet af Marc Miller, der kvalitetsstempede sit navn fast med Megatraveller-serien.

I spillet tager du kontrol over en ung prins, der er på en rejse for at besejre den onde kejser Grimnoth og redde planeten fra



## F15 III

Det ser desværre ud til, at Microprose er ved at svigte Amiga-ejene en lille smule. I det release schedule, som jeg sidder med foran mig, står der intet om Falcon 3.0 eller Global Conquest. Den første stime Amiga-titler (heriblandt ATAC, Harrier Jump Jet og Gunship 2000) dukker ikke op før omkring jul. B-17 skulle komme til oktober.

Derimod er der masse af spændende titler på vej til PC, hvor den mest iøjenvældende så afgjort er F15 III.

Og det er da også især på det grafiske, at Microprose vil forsøge at forbedre sig. Den nye grafik bliver en enestående kombination af 3-D-polygoner og bitmap-teknologi, der skulle garantere så hurtig og levende dog-fight-action, at en sikkerhedssele anbefales.

Derudover er der også et par nye spændende ting. To spillere vil kunne flyve head-to-head mod hinanden, men for første gang i spillenes historie vil der også være mulighed for at to spillere kan flyve i det samme fly! En tager sig af våbnene, den anden er piloten.

Og som den sidste mulighed vil der være en "Two plane mode", hvor to spillere kan flyve side om side i den samme mission.

Mon ikke Microprose laver endnu et Gold Game?

Forventes ude til PC til september, mens Amiga-ejene må vente til starten af 1993.

ondskabens mørke magter. Du har 100 dage til at befrie verden, og må vandre igennem forhæksende skove, underjordisk lande og huler, et kongerige i skyerne og mange andre besynderlige riger, mens du samler informationer og magiske ting, der i sidste ende kan bryde Grimnoths forbadeelse. Undervejs vil du møde elverfolk, havfruer, gnomer m.m., der vil føl-

ge dig og hjælpe dig undervejs (vi må formode, at havfruen IKKE følger dig i skovene. Svup, svup, men fjender lurer over alt).

Microprose lover persongenerering efter Ultima-mønsteret og filmiske sekvenser. Vi glæder os alle meget til det endelige resultat ligger fremme i september på PC og sidst på året til Amiga...



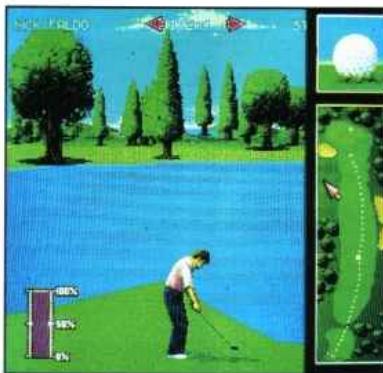
## CURSE OF ENCHANTIA

Vi har tidligere lavet et Preview på dette nye adventure fra Core, men i vores omtale i nr. 6 begik vi fak-

tisk en fejl. Tro det eller lad være: Skærmbilledet VAR fra Amiga-versionen! Vi har modtaget en stor bunge materiale om det kommende super-adventure, heriblandt en spilbar demo.

Spillet er fuldstændig musestryet, og der indgår meget lidt tekst. Et tryk på højre musseknap fremkalder en række ikoner, der kan aktiveres. Blandt kommandoerne er Fight, Jump, Insert, Pull, Wear, Throw og en Talk-kommando, der skal tages helt bogstaveligt. Ved hjælp af en sampler af meget høj kvalitet, bliver Curse nemlig et af de første spil, hvor al dialog foregår i talte ord.

Grafikken er sublim - intet mindre. Masser af farver, fantastisk animation og gode motiver. Problemerne i demo-versionen er ikke alt for svære, men logisk bygget op, og alt tegner til, at det bliver noget af et brag, når helten Brad skal gøre kål på heksen fra det magiske land... Forventes ude til oktober.



## NICK FALDO'S GOLF

Det kan godt undre, at der aldrig er nogen, der har fundet på at lave et vandpolospil. Eller et ridebane-springningsspil. Eller et marathonsspil. Men nej, istedet laver man det ene golfspil efter det andet, med en eller anden skotskternet, køllesvingende duksedreng på forsiden. Og Grandslam har bestemt ikke tænkt sig at holde sig uden for den fashionable sport.

Og hvis du nu synes, at du bliver groft fornærmet, og absolut SKAL have endnu et golfspil, må jeg vil hellere gøre rede for de spændende detaljer.

Nick Faldo introducerer noget, der kaldes for Slice eller Hook i skuddet, så man kan dirigere bollen en lille smule ekstra, udover den indstillede styrke og højde i skuddet. Når bollen er ramt, følger man den hele vejen ned af Fairwayen. Selvে puttingen bliver vist fra en isometrisk synsvinkel, og golferen (som det så fikst hedder) kan gå rundt om hullet for at se, hvilken vinkel han skal angribe problemet fra. Og alt efter hvordan skuddet rammer, vil spilleren hoppe af glæde eller falde på knæene i ærgrelse.

Desuden vil golferen have en caddy, der kommer med gode råd og fjerlede kommentarer. Du vil have mulighed for at træne dine drives, putts, swings, grips og din stance (forstår du nok) og skulle du blive træt af de baner, der følger med spillet, kan du købe (epoke-lyd)...datadisketter!

Vi ved ikke præcis hvornår det kommer ud, men vi vil sætte himmel og hav i bevægelse for at finde ud af det!

## STAR CONTROL II

Hvis der er nogen, der husker det oprindelige Star Control-spil, vil de sikkert også erindre, at der måske nok var masser af action, men ikke så frygtelig meget andet at tage sig til.

I fortsættelsen er der i allerhøjeste grad gjort noget ved den del af sagerne. Plottet består kort sagt af udforskning og befrielse af mere end 500 solsystemer og 3000 planeter. Det hele foregår tyve år efter Den Støre Krig (I ved, den der altid indgår i science-fiction-plots), og du er en ung fyr fra noget, der hedder Unzervald. Men da I på den planet har været meget optagede af jer selv og hinanden, har I ikke fået snakket særlig meget i space-walkie med de andre - og heller ikke Jorden. Derfor har du ved lodtrækning fået lov til at rejse ud og undersøge, hvad der egentlig gik galt med Jorden og De Frie Stjerners Alliance.

Spillet praler selv af at indeholde interessante mysterier, et revolutionerende soundtrack (hvordan sådan noget så end lyder) og noget særligt, der kaldes Super Meelee. Det skulle betyde, at du kan vælge blandt 25 rumskibe, og lave din egen armada med 14 skibe, der så kan kæmpe, skib mod skib, mod dine venners mældeerde maradører. Jo, hvad de dog ikke finder på.

Forventes ude til efteråret til PC, mens Amiga-ejere nok må vente til jul.



## BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

Bag denne temmelig besynderlige titel, gemmer der sig et nyt udspil fra Electronic Arts, der bestemt ikke ligger på den lade side. Denne gang er det Interplay, der står bag succeser som Castles og Battle Chess, der får lov til at sætte deres navn på forsiden af kassen.

Helt så simpelt som de to titler, bliver Buzz Aldrin næppe. Du tager kontrol over enten det sovjetiske eller amerikanske rumprogram, liges fra pionerdagene i 1957 frem til 1977. Spilleren har fuld kontrol over forskning og udvikling, budgettering og bygning, og naturligvis over selve de rummissioner, der er mere end halvtreds af. Problemet er bare, at tidspresset følger med. En anden spiller eller computeren tager nemlig kontrol over det andet land, der vil gøre alt for at slå dig i rumkapløbet.

Der er tre sværhedsgrader, mere end 30 typer rum-hardware og tyve forskellige måder at lande på månen på (!). Spillet er sat sammen med digitaliserede, samtidige fotografier, affotograferinger af kort, billeder af besætningerne og mere end 70 animerede sekvenser af affyringer m.m.

Buzz Aldrin hærger din PC i slutningen af året, mens Interplay stadig overvejer, om de skal udgive spillet til Amiga.



## ASSASSIN

Team 17 har før vist, at de kan give for længst døde spilgenrer mund-til-mund metoden, men hvis det skal lykkes for dem denne gang, skal de have meget gode lunger. The Assassin er et vandret scrollende, arcade-agtigt beat-em-up, der lover at slå de andre med en fantastisk scrollroutine, digitaliseret lyd og en masse gode animationer.

Spillet foregår i et land, hvor der regerer en ond diktator (endnu en!) og som snigmorder ser du det som din borgerpligt at fjerne ham fra magten. Af den ene eller anden grund kan han ikke rigtigt affinde sig med den holdning, så han smutter ned i en bunker og sender sine vagter ud efter dig.

Du vil opdage, at der er MEGET, MEGET langt hen til den bunker.

Intet mindre end sammenlagt 1500 skærbilleder er blevet stillet op, og du skal igennem adskillige bunker fjender, før du endelig kan stå ansigt til ansigt med din fjende. Spillet virker ikke helt så spetkulært som de andre Team 17-spil, der er blevet udgivet. Martyn Brown fra successfirmaet er nu ikke selv i tvivl:

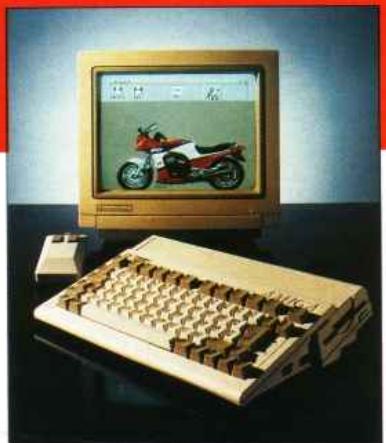
“Økonomisk har vi ikke råd til at udgive noget, der ikke kan sælge, så hvis vi ikke tror på, at spillene bliver succes'er, ville vi ikke bruge tid på at programmere dem. Det er faktisk bare sund fornuft.”

Om han får ret får vi først at se senere på året...

# Amiga 500 har fået en stærk konkurrent.

Den nye **AMIGA 600** er kommet.

AMIGA 600 gi'r dig simpelthen meget mere computer for pengene. Den er **SUPERKOMPAKT** (måler kun 33,5 x 24 cm) og nem at ha' med i tasken eller under armen. Fra starten er AMIGA 600 udstyret med **1 Mb RAM** - og det stærke co-processor system giver mulighed for at styre 2 Mb grafik RAM (chip memory). **TV-MODULATOR** er indbygget, og det betyder, at du uden videre kan koble AMIGA 600 til ethvert TV. Desuden har AMIGA 600 indbygget port til **PCMCIA** indstikskort (kan benyttes som RAM-udvidelse eller ROM/EEPROM kort med selvstændig software). Hvis du vil ha' **HARDDISK**, skal du vælge en AMIGA 600 **HD**. For kun 1000,- kr. ekstra får du en indbygget 20 Mb harddisk. Stærkt - ikke?



AMIGA 600 3.295,- inkl. moms • AMIGA 600 HD 4.995,- inkl. moms

**AMIGA 600**  
**STÆRK NYHED!**

# Intern eller ekstern?

## Test af en udvendig RAM-udvidelse til Amiga 500, der ikke fylder ret meget.

Af Torben Hammer

Når man skal udvide sin Amiga 500's hukommelse er der to muligheder: Interne kort, som anbringes i rummet i bunden af Amigaen, eller eksterne kort, som tilsluttes ekspansionsporten på venstre side. Interne kort, som udvider Amiga til mere end 1 MB total hukommelse, kræver tillige en tilslutning til en af de integrerede kredse inde i Amiga, via en adaptersokkel; det vil sige at man bryder en eventuel garanti hvis man ikke lader en autoriseret forhandler udføre installationen. Eksterne kort sættes blot i ekspansionsporten og så er man færdig. Har du i forvejen A501 eller en tilsvarende RAM-udvidelse i bunden af din Amiga, er ekstern RAM lige sagen for dig.

Supra RAM 500RX er en ekstern RAM-udvidelse som kommer i et pålæg, Amiga-gråt metalkabinet. Bredden er kun 2,5 cm og følger Amigaens form. Computeren bliver derfor kun uvæsentligt bredere og adgangen til tastaturet bliver absolut ikke forringet.

### Indvendige kvaliteter

Det indvendige af Supra RAM 500RX kommer for dagen når man har fjernet et par skruer. Den omhyggelige forarbejdning gør et godt indtryk. RAM-kredse er anbragt i sokler og ekspansionsporten er ført igennem, således at der kan tilsluttes yderligere udvidelser.

Via et stik på bagsiden kan man tilslutte en separat netdel (hører ikke med i leveringen).

### Op til 8 MByte

Supra RAM 500RX kan maksimalt øge hukommelsen med 8

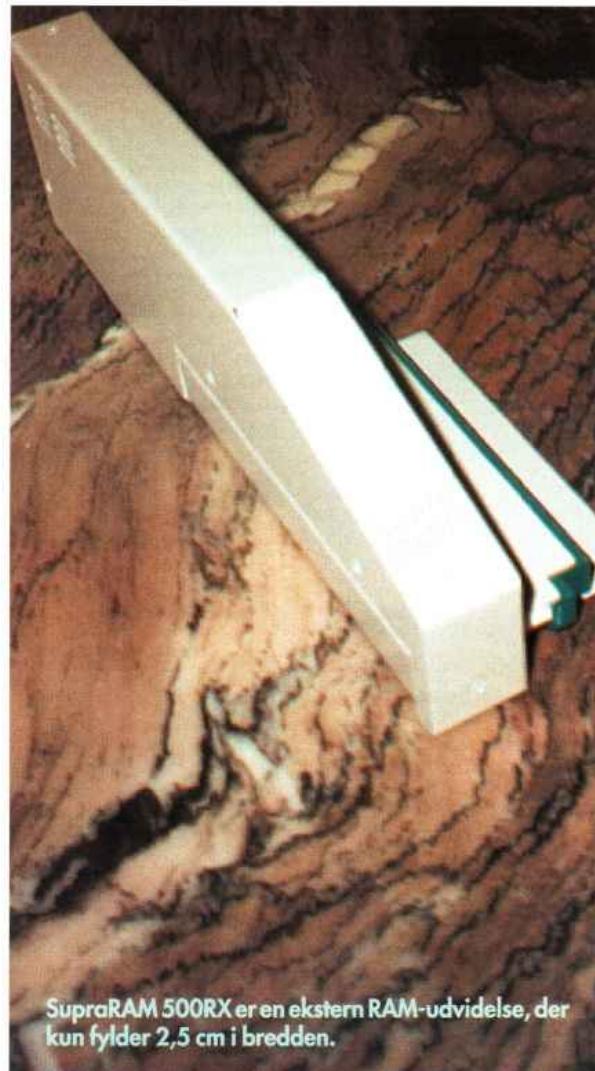
MByte og kan udbygges trinvis til 0,5, 1 og 2 MByte med RAM-kredse af typen 514256 (organiseret som 256k \* 4). Der går 16 kredse til 2 MByte. Der kan udbygges til 2, 4 og 8 MByte med RAM af typen 514400 (organiseret som 1M \* 4). Der går her 16 kredse til 8 MByte. Ved Supra RAM 500RX må man på forhånd tage stilling til hvilken udbygning man senere vil foretage, idet en blandet bestykning med 514256 og 514400 ikke er mulig. Af den eksisterende RAM vil blive anvendt som Fast-RAM. Hvis man gerne vil have udvidet til 1MB chipRAM, eller vil have indbygget ur må man anskaffe en af de interne RAM udvidelser som f. eks. A501. Men dette gælder løvrigt for alle eksisterende RAM udvidelser.

### ZIP-moduler

Den kompakte opbygning er muliggjort ved anvendelse af moderne hukommelsesredse i et såkaldt ZIP-modul (ZIP = Zigzag in line Package). De enkelte kredse er af SMD-typen (SMD = Surface Mounted Device) og monteret på et lille modulprint med stikben i den ene side. Printmodulet sættes i en lille sokkel, og kommer derved til at stå på "højkant". Dette at RAM-modulerne sættes i sokler, gør det nemt senere selv at udvide med mere RAM. Den tilhørende håndbog (på engelsk) er ganske udførlig, og gør meget ud af at forklare både med tekst, billeder og tabeller, hvordan man udvider med mere RAM. Når man udvider hukommelsen, skal man flytte nogle små stik (strapninger), men alt er meget fint beskrevet. Desuden hører der en testdiskette til, således at man kan kontrollere, om man har fået gjort altting korrekt. Er der fejl fortæller testprogrammet naturligvis, hvor man skal lede efter fejlen.

### RAM-afbryder

Ingen af de afprøvede konfigurationer har vist nogen problemer, men der er selvfølgelig nogle spil, der ikke virker, hvis der er monteret ekstern RAM. I så tilfælde kan man blot afbryde den Supra RAM 500RX med den lille afbryder, som sidder på bagsiden. Det afprøvede eksempler var stillet til rådighed af Betafon Radio.



SupraRAM 500RX er en ekstern RAM-udvidelse, der kun fylder 2,5 cm i bredden.

### Fakta:

Supra RAM 500RX m. 1MB, pris kr. 1295,-  
Betafon, tlf.: 3131 0273

## OG ALLE DE ANDRE...

...Thomas Øbro fra Hellerup foreslår, at vi fremover indfører karakterer i Stemning, HSESA-SUHTHLMGSD (Hvor sjovt er spillet at spille uden hensyn til hvor længe man gider at spille det), HLMGSS (Hvor længe man gider at spille spillet) og HGEDIFTAISG (hvor godt det i forhold til andre i sin genre).

- **God ide, men hvad med KMSDIMMSSOMHFP (Kan man spille det i mørke med skærmen slukket og med højre fod på ryggen?)**

...Kenneth Andersen, Herrested har ventet i et halvt år nu på sit elskede Eye of the Beholder, indkøbt i Merlin Software. Firmaet ydede nu god service og forærede Kenneth et Gateway to the Savage Frontier + den næste EOB-klon der kommer. Men Kenneth har ikke været den samme siden, og lider af ulykkelig hjertesorg.

- **Kenneth, der er andre spill på markedet - du kommer over det!**

...Søren Hvidager, Ølstykke har været ude for, at en forhandler ville tage 80 kr. for en Workbench med en forældet udgave af Virus-X samt en diskette med printerdrivere for 298 kroner. Det var PD...

...Kristian Hougaard mener, at Christian skal staves med K som klaptorsk.

- **Det forstår jeg ikke, for så ville det jo ikke være Christian med C som Charmer, men Kristian, og det er jo et andet navn.**

...Jan fra Østerbro savner 64-stof, og foreslår bl.a. en nyhedssektion udelukkende om C-64.

- **Vi savner det også, Jan, men en nyhedssektion ville kunne stå på bagsiden af et frimærke. Mere er der desværre ikke at skrive.**

...Sonny fra Haderslev påstår, at han er en glad lille pixel i sin Amiga, der blinker som en stjerne hver gang, der er "DR derude" i fjernsynet. Hans mor er øvrigt kakkeræk i Bob Marleys kiste, mens faderen hovedsageligt består af dampe fra Politikens cykeludlejningssejkskabs kantine.

- **Hvis du siger det, Sonny...tror du ikke, at du skulle holde dig væk fra Imitstiften?**

...Søren Ladegaard, Holstebro er trætte af, at så mange betragter Commodore-computere som legetøj.

- **Der er vel ikke meget andet at gøre end at fortælle dem om alle de hurtige PC'ere, som Commodore OGSÅ har lavet. Og forklar dem alle de muligheder du har med en A-3000. Dette brev er øvrigt skrevet på en 50 Mhz af slagsen med 16 MB intern ram...**

## SCANTEAM IGEN-IGEN

Efter at have læst "Svar fra Scanteam" (DNC 7/8-92) begyndte jeg at tvivle på DNC. Det er vist ret tydeligt, at I er ube på at "ramme" Scanteam. Ethvert (større eller mindre) computerfirma, laver (før eller siden) fejl, og jeg tvivler ikke på, at andre firmaer har lavet lignende (eller værre) fejl. De har muligvis bare været mere heldige med udfaldet. Det er helt fint at I, som I selv ønsker at kalde det, fremlægger beviserne, men jeg er ikke i tvivl om, at det kunne gøres på en mere skånsom måde. At I direkte går ind og provokerer Scanteam, er ikke alene tarveligt, det er også latterligt, da I jo ikke har en s... med sagen at gøre.

En anden ting, som I absolut ikke skal have ros for, er den måde I behandler jeres annoncer på. Hvornår går det ud over Alcotini, Amiga Warehouse og Evolution Danmark?!

Og så lige en opfordring til Scanteam: Boykot DNC...  
Don Kastop, Mundelstrup

**Ovenstående læser har sendt os sit rigtige navn - ellers accepterer vi ikke anonyme breve.**

**Vi er IKKE ube på at 'ramme' Scanteam. Vi har et udmærket samarbejde med Scanteam, der også er med på Amiga Expo i Århus. Når vi provokerer en lille smule, er det fordi Scanteam forsøgte at reklamere i deres svar - og det skærer vi væk. Mere ligger der faktisk ikke i det.**

**Men du har ret: Det er bestemt ikke kun Scanteam, der laver fejl. Denne fejl blev bare så spektakulær, at vi var nødt til at dække den - og dermed også forklare læserne, hvad man kan komme ud for.**

**Og så betyder det ikke så meget, om firmaet annoncerer hos os eller ej. Så jeg er bange for at måtte skuffe dig. Vi boykotter ikke Scanteam, og jeg tror ikke, at Scanteam boykotter os.**

**Desuden hører det med til historien, at vi efter Peter Larsens negative oplevelser med Scanteam, har vi fået henvendelser fra adskillige læsere, der har fået GOD service hos Scanteam - heriblandt vores egen Søren Jann Svendsen.**

# MAI

Ved Christian Sparrevohn

## GALLERY-GRUBLERIER

Jeg ved ikke helt, hvad der mangler i DNC. Måske er det Gallery? Nej, det kan da ikke passe! Ikke bladets bedste sider! Og hvorfor har jeg på fornemmelsen af at du, Christian Sparrevohn vil skrive i svaret på brevet, at det er læsernes skyld (fordi du er klog! -Red.) - vi læsere sender ikke nok ordentlige billeder ind. Det er da nok også rigtigt, så her er en opfordring til alle, der kan bruge en mus/joystick

Send da for f..... Nogle billeder ind!

Jeg kan nok godt undvære Gallery (elskede Gallery), men hvis der ikke bliver lavet en reportage fra party'et på Samsø, vil jeg nog aldrig læse DNC igen! Og hvis I ikke snart skriver noget om nogle C-64 og Amigademoer, er det helt sikkert.

Det lyder måske lidt negativt, så for at undgå at få en bombe ind ad brevsprækk'en, må jeg hellere skrive lidt positivt: I har nogle fede spilnætmeldelser - nogle af dem får jeg latterkramper af. Måske især af Ejnar-anmeldelserne. Selvom det er en god sektion i bladet, har jeg et forslag, der måske kunne gøre den endnu bedre: Hvad med at lave afdelinger for spillere - tænkespil for sig og actionspil for sig?

P.S: C-64 er ikke død!

Marie Gaarden, Støvring

**OK, Marie, dit budskab er sendt videre. Jeg skal nok love at snakke med Marc Friis Møller, der står for demostoffet, og jeg kan kun opfordre alle læsere til at sende billeder ind.**

**Din ide med at dele Gameplay-sektionen op har været overvejet, men vi har simpelthen (desværre) ikke sider nok. Håber at du bliver ved med at læse DNC!**

## SPILOSTOF NOK?

Jeg sidder her som en spilfreak blandt mange og læser det nyeste nummer af DNC (nr. 7/8) og som sædvanlig piner jeg mig selv til at læse før spilsektionen først. Langsomt, så mine forventninger til netop denne afdeling af bladet er på sit højeste, når jeg endelig når frem til Gameplay-forsiden. Men i dag var bladet nær blevet erstattet af en håndbog i "hvordan man underholder sig selv uden et godt nummer af sit favorit-computerblad". Kun fire sider ud af de omkring 40 resterende appelerede til mig, inden jeg kom så langt, at jeg kunne nyde godt af de sidste nye spilnætmeldelser (Secret Service og artiklen fra Scala's spilleland). Alt andet var tekniske sider og annoncer. Selvfølgelig var der også Computer Hotline, men den sekction indeholder desværre også næsten kun tekniske nyheder.

At kun 4 sider kan fange en normalt fanatisk læser af bladet, må hænge sammen med, at I bevæger jeg for langt væk fra jeres normale standard og område og bliver for teknisk orienterede i jeres artikler. En lille opgørelse viser da også at I i hele bladet præsenterede os spilfreaks for ikke mere end 10 sider med anmeldelser af spil og previews af samme, mens 14 sider var forbeholdt de seriøse brugere af Amigaen. 18 sider dækkede, hvad jeg vil kalde for almen interesse. Helt 24 bestod i øvrigt af annoncer fra diverse firmaer. Hurtigt talt sammen viser det sig, at kun 28 sider ud af 72 ville fanage læsere med samme interesser som jeg (annoncer ikke medregnet).

Ideen med at bruge en fuld side på at anmeldte et Ejnar-spil virker lidt mærkelig. Selvfølgelig skal det rækkes ned, men alligevel...en kort beskrivelse og evt. et billede må fuldt ud være nok. Desuden







# AMIGA EXPO 92

- I ÅRHUS

Kom og spil "Hugo på nye eventyr" og mød den populære skærmtrøld selv.



Spil  
strippoker med  
Trine Michelsen



Prøv det  
fantastiske  
Virtual Reality!



DM-finale  
i KARAROKE



**26 og 27 september  
i Århus Stadion-hal.**

Lørdag kl. 10:00-18:00

Søndag kl. 10:00-18:00

Skandinaviens største Amiga-messe • CDTV • Oplev den nye Amiga 600 • Se det nyeste Hard- og Software • Prøv de nyeste spil • Masser af konkurrencer med flotte præmier og meget mere • Entre KUN kr. 40,00

**Vi ses i:  
stadion hallen  
Stadion Allé  
8000 Århus C**

*Det Nye*  
**COMPUTER**



## Bitmap import fra Paint-programmer

Søjler eller andre former for grafik kan også fremstilles i et tegne/male-program, f.eks. Deluxe Paint.

Fordelen er, at punktgrafikken er let at rette i, og det er muligt at tegne videre i frihånd omkring diagrammerne. Kombinationer med baggrundsbilleder og løse udsnit (brushes) er lette at lave. Men skræl linjer og runde former bliver let takkede i kanterne p.g.a. punktgrafikken og den begrænsede oplosning.

Anvender du DeluxePaint til formålet kan du med fordel tilkoble programmets koordinatæller (Prefs/ Coords), og gøre brug af det magnetiske net (grid-funktionen), der befinder sig over luppen i menubøjlen til højre. 'Gridding' indstilles ved klik på højre museknap, og tilkobles med venstre museknap.

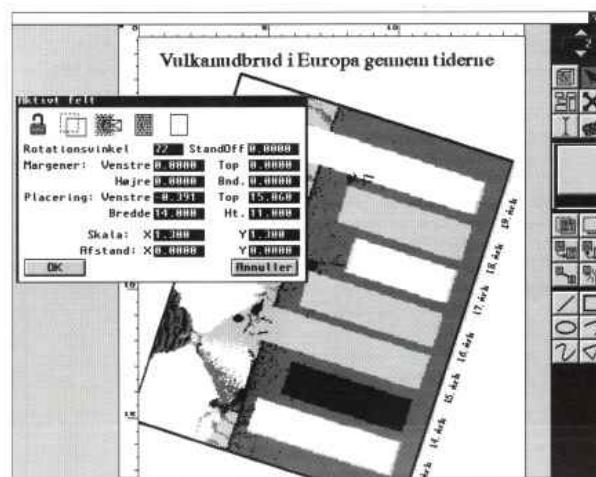
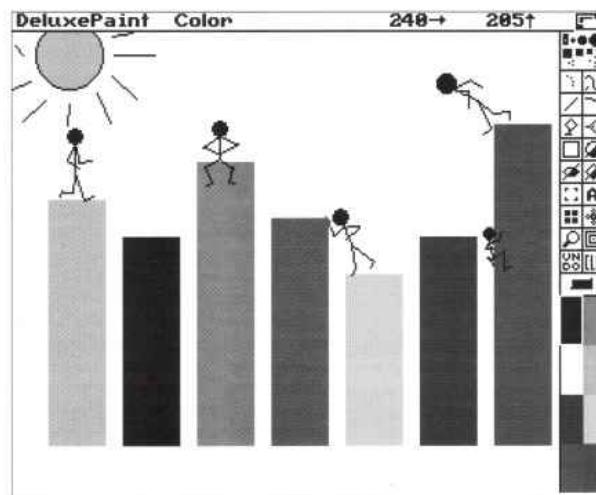
Grafik fra et paint-program importeres til Prof.Page via  +

[g] (Projekt/ Importer/ Bitmap grafik). Det er ikke muligt at ændre på diagrammet, men du kan placere, skalere og rotere hele feltet, som du ønsker.

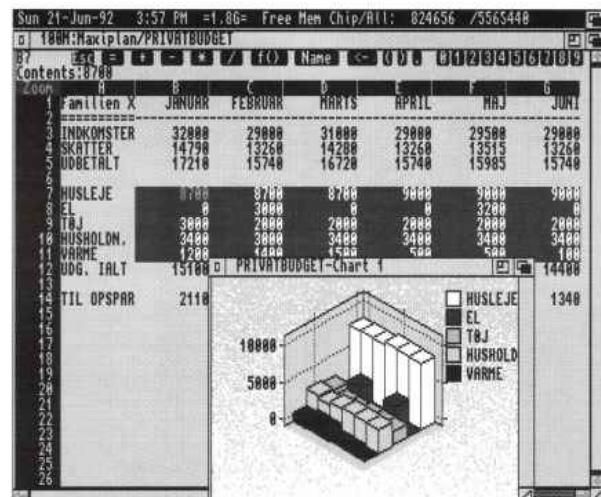
Med dobbeltklik på feltet kommer alle indstillingsmuligheder frem, men beskæring kan også ske ved at "trække" siderne ind med musen. Nedtrykkes [Alt]-tasten samtidig med dette, sker der en automatisk omskæring, - ganske nytigt, hvis du har fundet det rigtige udsnit, men skal forandre feltets størrelse.

### Flotte tekster

Forklarende tekster til bitmap grafik sættes først på i Prof. Page. Herved får du alle de sædvanlige desktop skriftmuligheder, og opnår samtidig den bedste kvalitet på udskriften. Indsætter du derimod teksten på selve grafikbilledet med en font fra DeluxePaint, bliver skriften mere takket i kanterne, og i øvrigt besværlig at rette i.



Bitmap grafik importeret til Prof.Page - Monteret, roteret 72° og skaleret til 130% (faktor 1.3)



Eksempel fra MaxiPlan. 3D-søjlerne ses i et skærm-vindue, hvis størrelse og placering du selv bestemmer.

### Diagrammer fra MaxiPlan regneark

Har du allerede investeret i et regnearks-program, f.eks. MaxiPlan, er det naturligvis det letteste at bruge dette til at optegne søjlerne ud fra en række tal i selve regnearket. Det kan oven i købet ske "løbende" i et skærm-vindue, mens du ændrer på tallene.

### 3D giver overblik

MaxiPlan og de fleste andre regneark kan frembringe en masse diagram-former. Det kan f.eks. være søjle-, stav-, lagkage-, stak-, step-, areal- og linie-diagrammer. Men her skal vi kigge nærmere på et 3D søjle diagram, som ville være svært at lave pr. håndkraft.

I regnearket har vi eksempelvis opbygget et privatbudget, hvor 1. kvartals udgifter ønskes optegnet som 3D-søjler. Tallene

markeres med musen, og menu-punktet (Chart/ 3D-bar) vælges i MaxiPlan. Programmet optegner lynhurtigt søjlerne, og du kan vælge farver, akser, linier, tekster, skraveringer og baggrund.

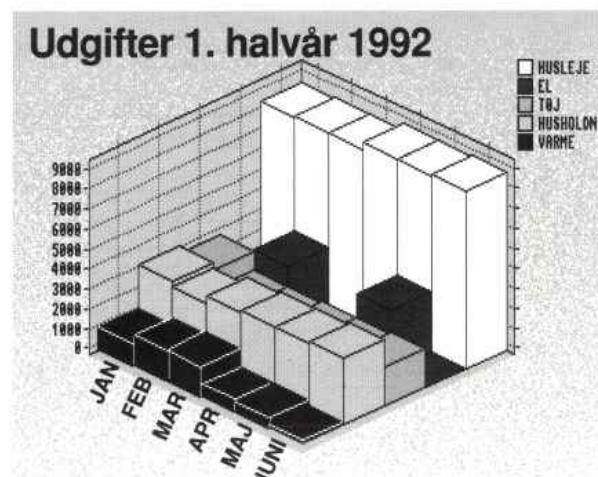
### Fang billedet

Grafikbilledet flyttes og trækkes ud, så det fylder hele skærmen. Med MaxiPlans såkaldte 'capture'-funktion "fanger" du billedet og lagrer det i en IFF-fil.

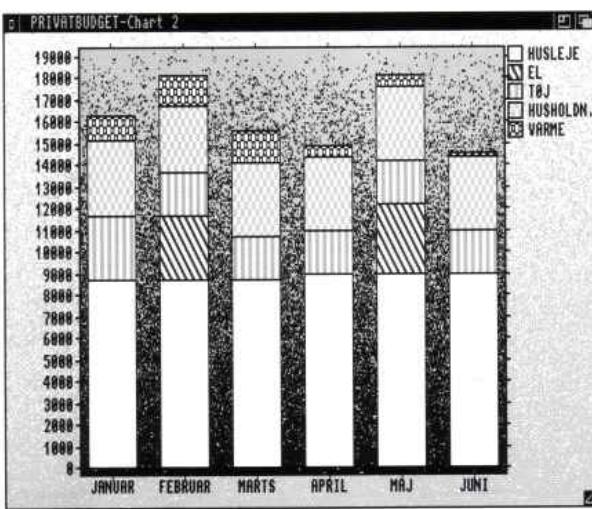
Et Paint-program kan hjælpe dig med at pynte på resultatet, for IFF-filen bliver importeret til Prof.Page, hvor overskrifter m.v. endelig skal monteres.

Mulighederne her er præcis de samme som tidligere beskrevet omkring bitmap import fra Deluxe Paint. Men MaxiPlan har gjort det hårde arbejde med optegning af søjlerne.

Med tekster kunne resultatet se således ud: (se herunder)



Tekstfelter med overskrifter og månedsnavne indsættes med Prof. Page efter bitmap grafik import.



'Stacked Bars' med 'smart labels' og gradueret baggrund importeret fra MaxiPlan, uden ekstra "pynt"

Den graduerede baggrund laves lettest med MaxiPlan's 'Border dither' funktion. I øvrigt har programmet også 'Data dither', egen palette-indstilling samt udprintrings-funktion.

### Vektor grafik fra The Advantage

Regnearks-programmet 'The Advantage' fra Gold Disk indeholder stort set de samme funktioner som MaxiPlan Plus og en række andre programmer.

Men på et enkelt punkt skiller det sig ud fra mængden. Programmet kan aflevere diagrammer og grafiske opstillinger som vektor grafik til f.eks. Prof. Draw og Prof. Page.

### Hvorfor vektor?

Den største fordel ved vektor grafik er, at det altid udnytter skærmens, printerens eller fotosætterens maksimale oplosning, fordi linierne optegnes ud fra vektorer (punkter, mål og former). I gennemsnit fylder vektor grafik diagrammer også mindre på din disk end tilsvarende bitmap grafik diagrammer.

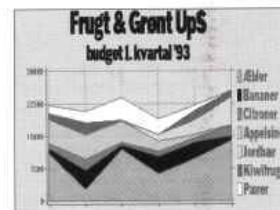
Men skal du rette i et vektor diagram, sker det med Prof. Draw, og det er ikke helt så frihånds-orienteret som f.eks. Deluxe Paint.

Forskellen på bitmap og vektor grafik er tydeligst ved runde former og skrælle linier på printere med høj oplosning. Arbejder du derimod mest med sjeldiagrammer uden 3D på en printer med begrænset oplosning, vil du næppe få nogen ekstra gevinst ved skift til vektor grafik.

### Runde lagkage!

Med 'The Advantage' kan du

dokumentet. Den kaldes frem med **A + [i]** (Projekt/ Information), og du klikker på 'Vise Bitmap arkiver' med musen.

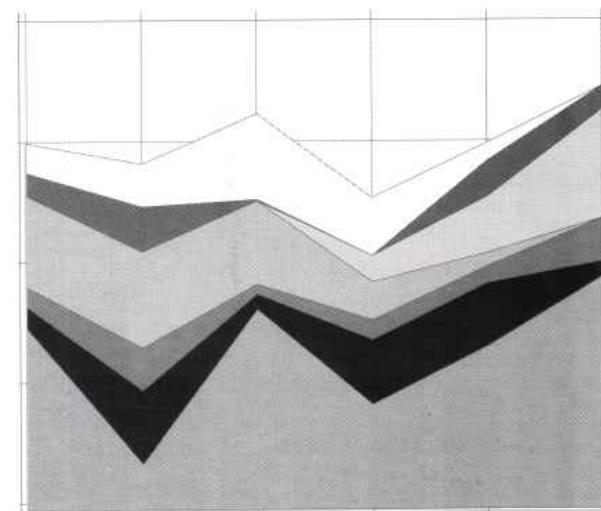


I The Advantage kan tekster påsættes med alm. Amiga fonte, og "værket" kan lagres som IFF-billede (bitmap).

Vi håber, at du med denne artikel har fået "blod på tanden" til at hoppe ud i desktopping af flotte præsentationer med tørt talmateriale som udgangspunkt.

Mulighederne er mange, men det er nok en god idé at anskaffe et spreadsheet-program (regneark) til at starte med. Priserne er heldigvis nu kommet ned under 1.000 kroner, for de fleste vedkommende.

Næste gang kigger vi nærmere på professionel desktop katalog produktion med Amiga som eneste værktøj. Hold dig i "desktopform" så længe.



Vektor grafik fra The Advantage lagret som Prof. Draw clip  
Tekster medfølger ikke, men påsættes med Prof. Page



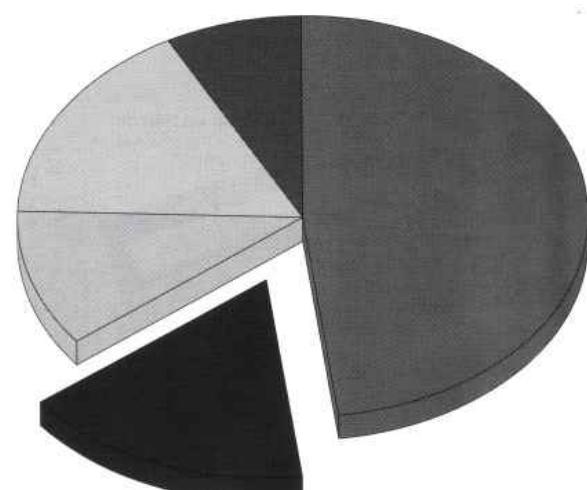
De 3-dimensionelle sjæler bliver selvfølgelig også flottere i vektor grafik, fordi de skrælle linier ikke optræder som "trappetrin". Men til gengæld må du undvære den graduerede baggrund og automatiske labels. "You can't win them all!".

### Vektor grafik arkiveres i dokumentet

Når du har importeret vektor grafik i dine Prof. Page dokumenter, vil det blive arkiveret i filen sammen med selve dokumentet.

Anderledes er det med IFF bitmap grafik. Da indeholder dokumentet kun en henvisning til filnavnet, hvori selve IFF grafikken befinder sig. Skal du transportere dokumenter fra en Amiga til en anden, må du således selv huske at medtage alle bitmap-filer.

Informations menuen kan hjælpe dig, idet den kan vise en liste over samtlige bitmap filer i



En klassisk "vektor lagkage" fra The Advantage  
Bemærk den runde form uden takkede kanter.

# Sponsorer:

I produktionen af "Det Nye COMputer" bruges bl.a. følgende produkter:

**Professional Page 2.1DK,**  
**Professional Draw 2.0, The Art**  
**Department Prof. (Nikita Data)**  
**Nordic Power-Freezer (Betafon)**  
**Action Replay Mk.II (Alcotini),**  
**Amiga 3000 (Commodore),**  
**DeluxePaint IV (SuperSoft)**

## C-64 TILBEHØR

COM-BUDGET PRG. DISK OG BÅND . kr. 198,00  
 Holdér styr på din Diskortk. len., kontakto m.v.  
 Udskrift. Udgts- og indtagtsortering.

COM-SKAT PRG. DISK . kr. 198,00  
 Et skatteprg. Kan beregne rest-/overskydende skat.  
 Fremtids sikret. Pulldown menuer. Printscrutine.

LOTTO PROGRAM DISK . kr. 98,00  
 44-printer med Generatormsgning. Directory.

LYKEHJULET DISKETTE . kr. 98,00  
 Et spil på danses med bonusrunde. 300 tekster.

REGNEMESTER DISK . kr. 98,00  
 Et lærestyr og sjov familiespil, hvor dine evner til hovedregning bliver sat på en prøve.

DATAWORK SYSTEM PRG. DISK . kr. 150,00  
 Oprett database efter øget ønske. Sejning sortering, alle poster. Udskrift ark/labels.

ACTION REPLAY MK VI . kr. 798,00

TOOL BOX EXTRA 64K Modul . kr. 498,00

Modullet for dig! - Ring for information.

TOOL BOX Modul . kr. 298,00

Her er masser af godt hjælpeværktøj samlet på et modul til både tape og disk.

BOOSTER er en hurtig diskloader, som loader 202 blokke på under 10 sek. iiden ombygning af disktestationen. HYPERLOAD viser directoryen ved shift/run og loader op til 10 gange hurtige.

FILE-COPY er et aldistigt kopi-prg., som bl.a. giver mulighed for brug af to disk-stationer. Man har mulighed for at kopiere filerne i den rækkefølge, man selv vælger, andre blokkiængde, ignorere disklet m.v.

MULTIBACKUP er et diskkopier prg., som kopierer enkelte eller alle filer. Her er også mulighed for hurtig sletning af filer (enkel eller flere efter hinanden). Hurtigt kørende prg. med block og bufferstørrelser. Indbygget lyntimerstyring (0-10) og mulighed for at give direkte disk ordre. NIBBLE kopierer hele diskider. Man behøver ikke formattere mldisk, den får nægtig samme udseende som originaldisk. (også header-id). 202 COPY kopierer fra turbotape (ABC Flash eller lign.) og direkte til disk. Også fra disk til turbotape er det muligt. Man kan kopiere enkelfiler eller hele diskider til turbotape med automatisk start/stop af datasette og diskstation. DIR MANIPULATION laver directoryen som du ønsker. Man kan flytte, slette filer og lave mellemrumssstreger. ABC TURBO V.2.3 er den kendte med farvestriben. Loader 10 gange hurtigere fra tape.

AZIMUTH JUSTERING kan stille alle datasetter til et hvilket som helst bånd. Man kan simpelthen se hvorefter programmerne ligger på båndet og rette tonehovedet derhjemst! BACK TO BASIC, resetstørte.

Sendes overalt også Norge og Sverige, porto kr. 27,-

LEG & HOBBY

9460 BROVST, TLF. 98 23 10 98

Din Amiga kan meget mere end du tror...

**Amiga - til andet end spil**  
 viser dig hvordan!

- Den nye WorkBench 2.X
- Billedbehandling
- Tekstbehandling
- Video
- Musik og lyd
- DTP
- og meget, meget mere!



Amiga  
 - til andet end spil  
 Søren Gudiksen  
 159 sider  
 kr. 198,- incl. moms  
 hos boghandlere  
 og Amiga-forhandleren

**LE & HOBBY**  
 9460 BROVST, TLF. 98 23 10 98

Skelbækgade 4,  
 1780 København V  
 Tlf.: 31 21 68 01  
 teknisk forlag as  
 Fax: 33 25 18 50

### Amiga-udstyr:

ATOnce - A 500 PC-emulator(B0286)	1495,00	Diskettebox med flas:	60,00
MV5000 indbygningssystem t. A-500	1660,00	fl 80 stk. 5,25" efter 100 stk. 5,25"	70,00
512 Kram udvidelse m. ur og antider	295,00	fl 100 stk. 3,5"	
8 MB-rambox m. 2 MB til A-500/1200	3275,00		
2 MB ramudv. m. urtidst. MC Chipm.	520,-	Star LC 24-200, 24, nål, color	3895,-
2 MB ramudv. m. urtidst. MC Chipm.	520,-	Star LC 24-200	3995,-
2 MB ramudv. m. urtidst. MC Chipm.	520,-	Star LC 20	1745,-
MEGAMIX2000 ramkort m. 8 MB	805,-	Citizen 120 35,-	1835,-
MEGAMIX2000 ramkort m. 2 MB	1350,-	Farveband, LC 10/200, sort	40,00
MEMORYMAX RAM-kort m. 2 MB	1440,-	Farveband, LC 24, sort	75,00
Multimaster 3.5" 1000	915,00	Printerkabel, A-500(IBM)/Centronics	80,00
3,5" Golem Diskdrev med trackdrift	835,00		
3,5" Golem Diskdrev 40/80/160s abtr	830,00	5,25" DSDD NN/Goldstar	3,00
3,5" Golem Diskdrev til indbygning i A-500	830,00	5,25" HD NN 1,2 MB	270,00
Kickstartkartskiffer, A500/500, 2 sys.	130,-	3,5" DSDD NN	450,-
Kickstartkartskiffer, A500/500, 2 sys.	130,-	3,5" HD 1,14 MB	4,50
Bootskartellet DF0-DF1(2)	85,-		385,50
Bootskartellet DF0-DF1(2)	85,-		720,00
Starline 4 A-500/1200 m. negt. polyester	99,-		
Multiplaykabel, A-500/500	99,-		
Action Replay V. 3.1 A-500/1000	995,-		
Action Replay V. 3.1 A-2000	1050,-	Vidjet Backup system (HD > VHS-bånd)	960,-
Powerline, elektronisk autofires	1050,-		
Powerline, elektronisk autofires	1050,-	Powerline, elektronisk autofires	175,00
Xbox Professional til Hardware	540,-	Musemstte, bld. 8mm.	65,00
Mus & JoyStick omstøtter, elektronisk	225,-	Musemstte, red. 8mm.	50,00
Stramforsyning til A-500	475,-	Multimeter 3800 G (Volt-Ampere-Ohm)	335,00
Diverse A-kredse til Amiga (og C-64)	85,-		

Har du problemer med at få indbygning af din A-500/1000 eller 2000 kan vi normalt reparere den til en fungerende pris. Bemærk dog, at reparatoren kun modtager efter forudst. ved at hanter. Dette skulle gerne ske reparatoren inden på et minimum.

Vi har mange andre varer. Dine fremgående priser, som du får ved hvert køb.

OKTAGON B0286 er vel nok det mest avancerede Harddisksystem til Amigaen. Det har 16 bit dataoverførsel på op til 1,9 MB/sec. Autoboot fra kickstart 1.3. Full multtasking og automatisk tilpasning til turbokort (68020/030/040 processorer). Password-beskyttelse af Harddiskken (lesse/skriveformat). Autoconfiguration og autoboot kan slås fra (alt henvens til VIRUS). Der er plads til 0, 2, 4, 6 eller 8 MB ramudvidelse på selve kontrolleren, samt til 160 MB harddisk. Et 8MB-ramkort er inkludert. Et 16MB-ramkort er også tilgængeligt. Et 32MB-ramkort ikke rigtig. Harddisksystem kommer fra Trinnology med den kendte SCSI 3 controller-system. Her er der mulighed for et andet Kickstartsystem og ramudvidelse på printet.

System	t.500	t.2000	t. 500	t. 2000	t. 500	t. 2000
AT-BUS-controller, 0 Mbit			1750,00	1395,00	-	-
AT-BUS-controller, 2 Mbit			2485,00	1805,00	-	-
SCSI-controller, 1 Mbit	1836,-	2056,-				
SCSI-controller, 2 Mbit	2686,-	2790,-				
52 Mb HD, 15 ms., 8 Mb	4620,-	4400,-	4035,-	3690,-	3720,-	3155,-
52 Mb HD, 15 ms., 2 Mb	5355,-	5135,-	4765,-	4410,-	5555,-	4990,-
105 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	6000,-	5780,-	4350,-	4000,-	4905,-	4465,-
102 Mb HD, 15 ms., 0 Mb	5735,-	6000,-	4000,-	4700,-	6740,-	6300,-
120 Mb HD, 16 ms., 0 Mb	6300,-	6160,-	5050,-	4700,-	6955,-	4685,-
240 Mb HD, 16 ms., 0 Mb	9070,-	8850,-	8230,-	7980,-	6955,-	6760,-
44 Mb Syquest HD, incl. 1 disk						
88 Mb Syquest HD, incl. 1 disk						

Bemærk, at alle priser på Harddiske er dagespriser pr. 1/9-1992. Disse kan ændres uden varsel !

Importør af varer fra bl.a.

BSC - Robmøller - Golem

3 State - FSE - Vesalia

Forhandlere søger.

Alle priser inkl. MOMS

Forbehold for prisændringer

## ABSALON DATA

Vangedevej 216 A - 2860 Søborg

Tlf: 31 67 11 93 - FAX: 31 67 11 97

Ma. - Fr.: 12 - 18. Lø. lukket

## Det er os med de gode tilbud!

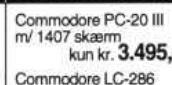
### Amiga 500



Incl. mus, strømforsyning, workbench 1.3 og DeLuxe Paint II

kun kr. 2.899,-

### Commodore PC



Commodore PC-20 III

m/1407 skærm

kun kr. 3.495,-

### Commodore LC-286

m/1407 skærm

kun kr. 6.244,-

### CDTV sæt



Incl. LEKSIKON, fjernbetjening, diskdrev, tastatur og mus

kun kr. 6.995,-

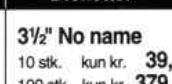
### Commodore 1541-II



1541-11 disketteredrev til Commodore 64

kun kr. 999,-

### Disketter



3½" No name

10 stk. kun kr. 39,-

100 stk. kun kr. 379,-

### 3½" Amitech

10 stk. kun kr. 55,-

100 stk. kun kr. 499,-

### Ramudvidelse

Amitech 512 kbytes

kun kr. 399,-

### Maximem

512 kbytes

kan udvides efter behov

kun kr. 549,-

### Printere

### Amiga 600

Commodore MPS-1230 kr. 1.695,-

Commodore MPS-1500 kr. 2.695,-

Commodore MPS-1270 kr. 1.995,-

Star LC-20 kr. 1.899,-

Star LC-200 kr. 2.499,-

Star LC-2400 sh. kr. 3.399,-

Star LC-24-200 larve kr. 3.999,-

### Software Club

Bliv medlem af vores

Software Club

og opnå

15% rabat

på spil

### Amiga 600 HD

kun kr. 3.295,-

### Amiga 600 HD

kun kr. 4.995,-

### Amiga 600 HD

Personal Pack

kun kr. 5.795,-

### Amiga 600

</div

# Ren intuition

**Med menuen styres programmet. Derfor er et program uden menu næsten utænkeligt. I fjerde lektion af vores intuition-kursus viser vi hvordan den laves.**

Af Lars Jørgen Helbo

**A**migaen udmaerket sig på mange måder. En af dem er det standardiserede menu-system. På en PC må programmet selv løjt sommeligt opbygge menuen og dens funktion. På Amigaen er det egentlig bare en variabel, der skal deklareret.

For brugeren er det også en fordel, at menuerne i alle programmer fungerer på samme måde. Uanset hvilket program man arbejder med, kan man kalde menuen frem med et tryk på

musens højre taste.

Alle menuer vises i screen'ens øverste linie. Hvilken menu, der vises, når man trykker på musens højre taste, afhænger af det aktive vindue. Menuen er med andre ord forbundet med vinduet og ikke med programmet. Hvis et program skal have en menu, skal det derfor have mindst et vindue.

### Procedurerne

Som programmer skal man bare hænge menuen på vinduet, så sørger Intuition selv for at vise og

styre den korrekt. Menuen og vinduet forbides med proceduren SetMenuStrip. Som parameter bruges en pointer til vinduet og en pointer til menu-systemet.

Når menuen ikke skal bruges mere, kan den fjernes med proceduren ClearMenuStrip. Som parameter bruges her kun en pointer til vinduet.

Begge procedurer er altså ganske enkle. Det er imidlertid meget vigtigt, at de udføres i den rigtige rækkefølge. Man må aldrig hænge en menu på et vindue, som

endnu ikke er åbnet, og menuen skal fjernes igen, inden vinduet lukkes. Eksemplet i boks 1 viser den rigtige rækkefølge.

### Menusystemet

Bortset fra de to menu-procedurer er hele programmet forkaret i de tidligere lektioner af dette kursus. Som parameter bruger de to procedurer en pointer til vinduet. D.v.s. resultatet af OpenWindow. Tilbage er så kun den variable &menu\_1, pointeren til menu-systemet. Herunder gør sig imidlertid et ualmindeligt komplekst system af sammenkædede variabel-strukturer. De vigtigste heraf er Menu, MenuItem og IntuitText. De findes alle tre i filen intuition.h, og de definerer henholdsvis et punkt i hovedmenuen, et punkt i en menu og en tekst i et menupunkt.

Hver struktur indeholder en eller to pointer til andre strukturer, og dermed bindes systemet sammen til en helhed. Tegningen viser den principielle sammenhæng. Parameteren for SetMenuStrip er en pointer til Menu-strukturen øverst til venstre.

### Deklarationen

Systemet består altså af et antal kæder af variabel-strukturer. Hver kæde afsluttes med en NULL-pointer. Da hvert element indeholder en pointer til det næste element i kæden, skal systemet deklareret nedenfra. Man begynder altså med det nederste punkt i den menu, som skal vises længst til højre på skærmen. Man kan dog godt deklarer alle IntuitText-strukturerne først.

Boks 2 indeholder en deklaration af et (meget lille) menu-system. Læg mærke til variabel-navnene. I en så kompliceret struktur, er det vigtigt, at vælge navne, som letter oversigten.

### Boks 1: Menuen i programmet

```
main()
{
    struct Screen *Skaerm;
    struct Window *Vindue;
    IntuitionBase=(struct<r IntuitionBase*>)OpenLibrary("Intuition.library",33);
    if(IntuitionBase==NULL)exit(1);
    Skaerm=(struct Screen*)OpenScreen(&NySkaerm);
    if(Skaerm==NULL)exit(2);
    NyVindue.Screen=Skaerm;
    Vindue=(struct Window*)OpenWindow(&NyVindue);
    if(Vindue==NULL)exit(3);
    SetMenuStrip(Vindue,&menu_1);
    /* Her foregår selve programmet */
    ClearMenuStrip(Vindue);
    CloseWindow(Vindue);
    CloseScreen(Skaerm);
    CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```

### Boks 2: Deklaration af en lille menu

```
struct IntuitText text_1_1 = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"New",NULL};
struct IntuitText text_1_2 = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"Open...",NULL};
struct IntuitText text_1_4 = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"Save",NULL};
struct IntuitText text_2_1 = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"Cut",NULL};
struct IntuitText text_2_2 = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"Paste",NULL};
struct IntuitText linie = {1,2,JAM1,3,3,NULL,"____",NULL};
struct MenuItem menu_1_4 = {NULL,0,34,120,12,COMMSEQITEMTEXTITEMENABLEDHIGHCOMP,0,&text_1_4,NUL ,83,NULL,0};
struct MenuItem menu_1_3 = {&menu_1_4,0,26,120,8,ITEMTEXT,0,&linie,NULL,0,NULL,0};
struct MenuItem menu_1_2 = {&menu_1_3,0,14,120,12,COMMSEQITEMTEXTITEMENABLEDHIGHCOMP,0,&text_1_2,NUL ,79,NULL,0};
struct MenuItem menu_1_1 = {&menu_1_2,0,2,120,12,COMMSEQITEMTEXTITEMENABLEDHIGHCOMP,0,&text_1_1,NUL ,78,NULL,0};
struct MenuItem menu_2_2 = {NULL,0,14,120,12,COMMSEQITEMTEXTITEMENABLEDHIGHCOMP,0,&text_2_2,NUL ,67,NULL,0};
struct MenuItem menu_2_1 = {&menu_2_2,0,2,120,12,COMMSEQITEMTEXTITEMENABLEDHIGHCOMP,0,&text_2_1,NUL ,88,NULL,0};
struct Menu menu_2 = {NULL,100,0,100,10,MENUENABLED,"Edit",&menu_2_1,0,0,0,0};
struct Menu menu_1 = {&menu_2,0,0,100,10,MENUENABLED,"Project",&menu_1_1,0,0,0,0};
```

## Menu-strukturen

Denne struktur beskriver et punkt i hovedmenuen, og skaber forbindelse til en menu. Strukturen ser således ud:

```
struct Menu{  
    struct MenuItem *NextMenu;  
    WORD LeftEdge, TopEdge;  
    WORD Width, Height;  
    UWORD Flags;  
    BYTE *MenuName;  
    struct MenuItem *FirstItem;  
    WORD JazzX, Jazzy, BeatX, BeatY;  
};
```

Første element er en pointer til næste Menu-struktur. D.v.s. menuen til højre for denne her. Så følger størrelsen og placeringen af den firkant i menulinien, hvor menuens titel skal stå.

Flags kan kun være NULL eller MENUENABLED. Ved NULL er menuen deaktivert. Så har vi en pointer til den tekst, som skal vises i menulinien og en pointer til første punkt i menuen. De fire sidste elementer bruges kun internt af Intuition.

## MenuItem-strukturen

Hermed defineres et punkt i en menu eller undermenu:

```
struct MenuItem{  
    struct MenuItem *NextItem;  
    WORD LeftEdge, TopEdge;  
    WORD Width, Height;  
    UWORD Flags;  
    LONG MutualExclude;  
    APTR ItemFill;  
    APTR SelectFill;  
    BYTE Command;  
    struct MenuItem *SubItem;  
    UWORD NextSelect;  
};
```

de første elementer svarer helt til de tilsvarende i Menu-strukturen. Der er dog flere mulige flag. I eksemplet i Boks 2 har vi brugt følgende:

ITEMTEXT betyder, at ItemFill peger på en IntuitText-struktur. Er dette flag ikke sat peges på en Image-struktur, og i punktet vises et billede.

COMMSEQ betyder, at denne funktion også kan vælges med tastaturet. Elementet Command indeholder så en ascii-værdi. Ved menu\_1\_1 har Command f.eks. værdien 78, det er ascii-værdien for N. Det betyder, at dette punkt også kan vælges direkte med tastekombinationen højre Amiga-N, hvilket også vises i menuen.

HIGHCOMP betyder endelig, at punktet vises med omvendte farver, når musens pil er over det. Man kunne istedet angive HIGHBOX. Så markeres et valgt punkt med en ramme. Endelig kan man angive HIGHIMAGE. Så erstattes et valgt punkt af det, som elementet SelectFill peger på.

Interessant er også elementet SubItem. Det er en pointer til det første element i en undermenu.

Menu-systemet kan dermed udbygges (næsten) i det uendelige. Men husk, at det hele skal kunne være på skærmen, og brugeren skal også helst kunne finde rundt.

## IntuitText-Strukturen

Når flaget ITEMTEXT er sat, peger ItemFill på en IntuitText-struktur, som ser således ud:

```
struct IntuitText{  
    UBYTE FrontPen, BackPen;  
    UBYTE DrawMode;  
    WORD LeftEdge, TopEdge;  
    struct TextAttr *ITextFont;  
    UBYTE *Text;  
    struct IntuitText *NextText;  
};
```

FrontPen og BackPen angiver tekstens for- og baggrundsfarve. LeftEdge og TopEdge betegner dens startposition i forhold til menupunktet. Med ITextFont kan man vælge en bestemt skriftype. Sættes den til NULL, bruges screen'ens standardskriftart. IText er endelig en pointer til selve teksten.

## Programretningslinier

Så meget om teknikken. Til sidst en smule om indholdet. Som omtalt i nr 7/8 har Commodore udgivet en bog med retningslinier for Amiga-programmer: "Amiga User Interface Style Guide".

Her findes bl.a. bestemmelser for menuteksterne. F.eks. skal den første menu have overskriften "Project", og indeholde filfunktioner. Selvfølgelig behøver man ikke overholde denne standard; men som programmør bør man i det mindste kende den, så man ved hvornår og hvorfor man bryder den. Eksemplet i boks 2 er lavet i henhold til denne standard; men indeholder kun øverste del af menuen.

## Intuition-kursus:

Lektion 1: Libraries  
Lektion 2: Screens  
Lektion 3: Vinduer  
Lektion 4: Menuer  
Lektion 5: Gadgets  
Lektion 6: Intuition-messages

## Rettelse:

Som nævnt i første lektion er alle eksempler i dette kursus lavet og afprøvet med Dice C-Compileren. Jesper Kehlet har nu gjort mig opmærksom på, at de ikke kører korrekt med de kommercielle compilerne.

Problemet er at de kræver bestemte navne for de variable, der bruges som resultat for OpenLibrary. For Intuition, graphic og dos library skal de hedde henholdsvis IntuitionBase, GfxBase og DOSBase.

# Månedens abonnementsvindere!

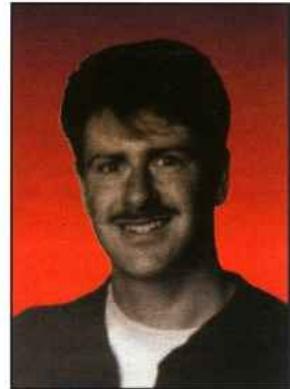
**Lars Andersen i Nyborg jubler! Han er nemlig den heldige vinder af et gavekort på kr. 5000,- i vores fantastiske præmie-udtrækning FOR ABONNENTER! Se også straks, om DU har vundet!**

## For kr. 5000,- spil!

Hvis det stod til Lars selv, skulle hele gavekortet bruges til spil, men efter nærmere betænksomhed (og forældrenes tilstedeværelsel) kom Lars frem til, at et ekstra disk drejede også ville være en god ting, ligesom en printer også kunne bruges.

Da Lars samtidigt gerne ville have gavekortet til et firma i næheden, faldt valget på Alcotini og deres nye butik i Odense.

Tillykke til Lars Andersen i Nyborg - hvem bliver den heldige i næste måned - DIG måske...?



Sidste måneds vinder af førstepræmien kr. 5000,-, Hans Kristian Pedersen. Gavekortet blev spenderet på Scanteam, der ligger i Aarhus.

## Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000: Lars Andersen, Bajdenvæj 18, 5800 Nyborg
2. præmien, kr. 1000: Allan Bendt, Gl. Køge Landevej 610, 2660 Brøndby Str.
3. præmien, kr. 1000: Flemming Jensen, Thor Langes Alle 81, 2860 Søborg

Følgende 50 har vundet 1. st. "Top Secret":

Ann Charlotte Nydam, Albertslund, Kim Waltz, Juelsminde, Mikkel Kong, København S., Henning Sørensen, Slagelse, Morten Jensen, Regstrup, Peter G. Andersen, Mundelstrup, K. Clausen, Østykke, Ove Bertelsen, Almind, Ruth Glimbæk, Tåstrup, Henrik Pedersen, Hals, Brian Christensen, Horsens, Ib Olsen, Viborg, Johnny Andersen, Roskilde, Martin Jørgensen, Helsingør, Jesper Kjær, Fåborg, Ole Humlum, Roskilde, Stavring, Robert Jensen, Varde, Jan-Karl B. Jensen, Fredericia, Ulrik Møller, Torben Jejert, Løgstrup, Lasse A. Jensen, Birkerød, Per Tander, Gedme, Erik V. Christensen, Nikolaj Blom, København Ø, Thomas Møller, Karlslund, Dorte Rudi Jensen, Nyborg, Ove Christensen, Dragør, Jesper Sommer, Fjerritslev, Thomas Rasmussen, Bagværd, Per Nielsen, Hvidovre, Andreas Andersson, Harplinge, Sverige, Tommy Kristensen, Herning, Peter Blume, Svendborg, Keld Rasmussen, Odense M., Bjarke Olesen, Silkeborg, Lars K. Laursen, Hanstholm, Martin Sørensen, Skive, Erik Gottlieb, Stenløse, Gert Meyer, Lunderskov, Lasse Stevns, Rødvore, Christine Hansen, Skovlunde, Per K. Dahl, Birkerød, Egon Weber, Odense SV, Christian Lucas, Vedbæk, Glen Nielsen, Hvidovre, Anders Houborg, Kolding, Jakob Larsen, Fredensborg.

**OBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!**

# ENDNU ET INTERACTIVISION PROGRAM !



med INTERTALK™. Mange mennesker udveksler i dag breve og programmer gennem computeren og telefon-nettet.

## INTERTALK™ Facts :

- *Danske skærmtkster og manual*
- *Brugerdefinerbart skærmlayout*
- *Lynhurtig skærmopdatering*
- *Interaktiv grafisk brugerflade*
- *ANSI grafik*
- *Superhurtig kommunikation*

ligesom INTERTALK™ dansk udviklede. Programmerne er produceret for at skabe en succesrig software-serie, der henvender sig til både begynderen og den øvede bruger.

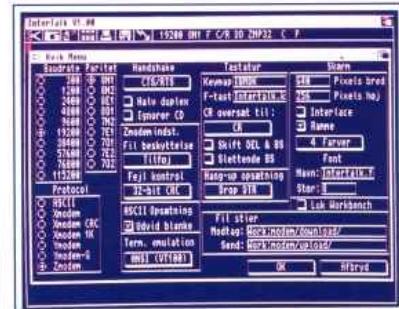
## Anbefalet hardware :

INTERTALK™ virker på selv den mindste Amiga 500 med 512Kb RAM, men selvfølgelig kan både Amiga 600, 1000, 2000 og 3000 også anvendes.

INTERTALK™ kommer virkelig til sin ret, hvis en harddisk er tilsluttet computeren.

INTERTALK™ kræver Kickstart og Workbench 1.3 eller 2.0 eller en endnu senere version.

INTERTALK™ er et ægte multitasking program, og kan afdikkes samtidigt med andre programmer.



- *Understøtter alle kendte protokoller*
- *Brugerdefinerbare funktions taster*
- *Ikon- og informationsbar*
- *Klip og indsæt i Capture fil*
- *Telefonbog*
- *Brugerdefinerbare program tekster*
- *Kvik menu*
- *Specialdesign af modemopsætning*

## INTERTALK™ er ikke alene ...

Et stykke software er ikke brugbart, hvis det ikke er kompatibelt med de gængse markedsstandarder. Derfor kommunikerer INTERTALK™ naturligvis med de fleste andre kommunikations-programmer, men vigtigst af alt kan INTERTALK™ sende og modtage data til dens søster-programmer; INTERWORD™, INTERSPREAD™ og INTERBASE™. Disse programmer er



OBS: Foreningen SAPU (Sammenslutningen af Amiga Program Udbudere), gør opmærksom på at det er ulovligt at distribuere illegale kopier af kommercielt software, via telefon-nettet og databaser.

INTERTALK™ er ikke udviklet med ulovlig piratkopiering for øje. Tak!

INTERTALK™ : et hurtigt og stabilt kommunikations-program med nye avancerede funktioner.

INTERTALK™ : et professionelt produkt, som både amatører og øvede brugere kan få glæde af. Alt præsenteres nemt og overskueligt, og man er igang efter få minutters øvelse.

## Hvad kan INTERTALK™ ?

Ideen med datakommunikation, er at forbinde computere gennem telefonnettet. Allerede i dag er der over hele verden, spredt overordentlig mange computere indeholdende informationer, der er frit tilgængelige for andre computere.

Med INTERTALK™ og et modem (kommunikations-enhed til computeren), er det muligt at kontakte disse andre computere, eller evt. kontakte bekendtes computere. En hel ny verden åbner sig

Vejl. udsalgspris incl. moms :

**495,-**

Interactivision ApS.  
Hovedgårdsvej 4  
DK-8600 Silkeborg

# INTERTALK™

Navnene INTERTALK™, INTERWORD™, INTERSPREAD™, INTERBASE™ samt Interactivision logoet er varemærker tilhørende Interactivision ApS.

Navnene Amiga, Kickstart og Workbench er varemærker tilhørende Commodore Business Machines, Inc.

ANSI betyder American National Standards Institute.

INTERACTIVISION



# VOLD, SEX OG CDTV!



**D**e fleste mennesker lider under den opfattelse, at alle computerspil er lavet efter "Mario-modellen" (altså for nuttede Nintendo-nørder). De har tydeligvis aldrig hørt om On-line! Firmaet er heller ikke særlig stort, og det har kun eksisteret i et par år. Deres hovedkvarter er så anonymt, at selv ikke dørtelen røber, hvem der gemmer sig bag facaden.

"Vi får så sjældent besøg," forklarer Clement Chambers, der er manden bag dette usædvanlige foretagende.

Jeg møder ham i et stort, lyst rum, der mest af alt minder om en dagligstue - komplet med åben pejs, sofaejre og masser af grønne planter. Et par reoler i det ene hjørne rummer stereoanlæg, bøger, videobånd... og en CDTV.

## Blodig fortid

Clement Chambers er ikke nogen typisk direktør. Han siger hvad han mener. Men der er også ting, han helst ikke vil tale om. Herunder CRLs undergang.

"Det er længe siden nu... Heftigt, da CRL gik fallit, var det sådan et blodbad, og jeg prøver stadig på at glemme det." CRL gik ned med flaget for snart tre år siden efter en lang retsag.

"CRL døde ikke - vi blev begravet," siger han og ligner en lille dreng, hvis yndlings-legetøj lige er blevet taget fra ham. Men CRLs fortid er blodig i mere end en forstand. Det vil en del gamle C64-ejere - navnlig dem, der interesserer sig for adventurespil - kunne tale med om. Det gamle firma nåede at prente sig ind i alle eventyrs bevidsthed med spil som Dracula, Frankenstein og Wolfman.

Dracula var samtidig det første computerspil, der blev utsat for censur. I England forbød myndighederne spillet for børn under 18 år. Alt sammen fordi det var fyldt til randen med afrevne lemmer, afhugede hoveder og blod i spandevise.

## Mario er til grin

Straks efter CRLs fald, i 1990, stiftede Clement Chambers On-

**Nutidens spillefreaks forlanger vold, sex og kompromisløs realisme. Så det skal de have. I hvert fald hvis det står til On-line - et lille kontroversielt softwarehus, der agter at oversvømme markedet med saftige CDTV-programmer.**

af Søren Bang Hansen



Clement Chambers, On-lines direktør, fremviser her stolt sit firmas nyeste produkt - Air Warrior.

Line. Det var for CDTV'ens tid, men allerede på dette tidlige tidspunkt lå det fast, at firmaet skulle specialisere sig i at udgive programmer på Compact Disc.

"En af de vigtigste grunde til, at vi valgte at koncentrere os om CD'erne, var, at de er meget svære at piratkopiere. Hertil kommer, at ingen andre firmaer på daværende tidspunkt udviklede CD-programmer, og da vi på forhånd havde en del ekspertise inden for dette felt, var det bare et spørgsmål om at gå igang," fortæller Clement Chambers. "Vi var faktisk det første europæiske firma, der fik fingrene i den tidligste udviklingskopi af CDTV'en. Vi opbevarede den på vores Amiga-harddisk!"

Deres første CDTV-spil hed Psycho Killer, og med denne titel

naturligt, at man besæftiger sig med den slags. Så hvorfor ikke i spil?", siger altså Clement Chambers.

## Psycho Killer II

On-line arbejder i øjeblikket på fortsættelsen til Psycho Killer, og et firma har allerede nægtet at medvirke i markedsføringen, fordi spillet er så voldeligt, at de ikke ønsker at blive forbundet med det.

Clement Chambers har ikke megen sympati for den holdning: "Problemet er, at de fleste firmaer i denne branche mangler mod. Der er en udpræget angst for at prøve noget nyt. I stedet for at eksperimentere med helt nye former for computer-underholdning, skabe nye markeder og flytte grænserne for, hvad der kan lade sig gøre, så koncentrerer de fleste firmaer sig om at kvarne de samme evindelige spil ud - blot med flere levels."

Psycho Killer II handler om to clairvoyante detektivs efterforskning af en række uhængelige mord. Du spiller rollen som den ene af de to detektiver, og eftersom din kollega dør ret tidligt i spillet, bliver du hurtigt smidt ud på dybt vand. Meget tyder på, at de mystiske mord er begået af den samme psykotiske massemorder, der også huserede i det første spil, og din opgave er at finde ham, før han finder dig...

Clement Chambers vil ikke røbe, præcis hvilke volds-scener, der har fået folk til at reagere, men han indrømmer da, at "folk bliver stukket ned," og at der "forekommer en del kampsцener i spillet." Bortset fra det ønsker han ikke at gå i detaljer.

Det mest bemærkelsesværdige ved Psycho Killer 2 er imidlertid ikke volds-scenerne. Spillet ser nemlig ud til at blive den første CDTV-titel, der indeholder "full-motion-video" (altså ægte levende billeder - "som i fjernsynet"). Clement Chambers påstår nemlig hårdnakket, at det er lykkedes at opnå denne effekt, på trods af at det er en umulighed - officielt altså.

Spillet viser 14 billeder i sekun-

det, hvilket skulle være tilstrækkeligt til, at det menneskelige øje opfatter de mange enkelt-billeder som levende "film". Den ægte tv-standard for FMV er ganske vist 25 billeder i sekundet, men mange tegnefilm er helt nede på 12 billeder i sekundet.

Psycho Killer er On-lines største sælert til dato. Indtil videre der er solgt over 10.000 eksemplarer, hvilket, hvis det altså er sandt, er sensationelt i betragtning af, at der kun menes at være solgt omkring 50.000 CDTV'er i Europa (altså skulle hver femte CDTV-ejer have Psycho Killer stående på reolen!).

CDTV-versionen af Psycho Killer 2 skulle være ude til september.

### Let's talk about SEX!...

Kan man f.eks. forestille sig et interaktivt CDTV-spil, hvis indhold var hardcore pornografi?

"Det har vi ikke umiddelbart nogle planer om. Vi har nemlig ikke tilstrækkelig ekspertise på det felt," svarer Clement Chambers uden at fortælle en mine.

Men alligevel udgiver On-Line snart "The Virtual Guide to Sex!" Clement Chambers ville ikke sige andet, end at det er en sex manual. Her kan du altså hente råd og vejledning om alt fra kønssygdomme og kondommontering til nye erotiske stillinger. Programmet er illustreret, og adskiller sig fra det store udbud af selvhjælps-litteratur ved, at det naturligvis er interaktivt...

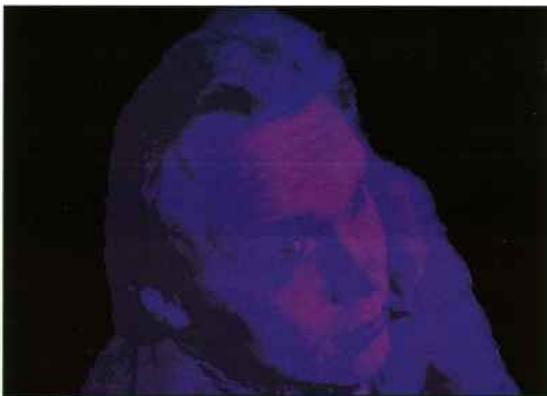
The Virtual Guide to Sex udgives til september - om de britiske censorer vil.

### Et program bliver til

On-Line er usædvanligt decentral. Alle On-lines medarbejdere arbejder fra deres egne hjem eller kontorer. Chaos in Andromeda blev f.eks. udviklet i Århus! Først til allersidst, når alle trædene skal samles, bliver der brug for hovedkvarteret.

Når folk henvender sig til Clement Chambers med en ide til et program, starter han altid med at stille dem spørgsmålet: "Hvor får du materialet fra?". Og så hjælper det ikke, hvis folk bare siger: "Jamen, jeg har altså denne her revolutionerende ide til et spil. Det handler om en gut, der bor på Mars. Han har mistet sin hukommelse, og etc. etc..."

"Vi har ganske enkelt ikke ressourcer til at lave en 'Total Recall' med alt hvad det indebærer af kulisser og special effects," forklarer Clement Chambers. "Programmeringen er aldrig noget problem. Det afgørende er, om vi har let og billig adgang til råmaterialet - altså billeder, lyd og tekst."



De første billeder fra Psycho Killer II oser langt væk af en drømmagtig atmosfære.

For nyligt blev On-line kontaktet af en af Englands førende flyve-instruktører. Han havde fået en ide til et interaktivt program, der skulle lære folk at flyve. Råmaterialet var ikke noget problem i dette tilfælde, for instruktøren havde sit eget fly. Det var altså blot et spørgsmål om at hyre en fotograf og tage ham med op at flyve et par gange, for derefter at skille flyet ad og lade

ham fotografere de forskellige reservedele, og hvad der nu ellers skulle bruges i



undervisningsprogrammet. Sådan et projekt er Clement Chambers altid parat til at bakte op om, og resultatet kan bedømmes til næste påske, hvor Learn to Fly udkommer til CDTV.

Selve programmeringen spiller en uendelig lille rolle i hele denne proces. Hvis det for eksempel har taget et år at indsamle og bearbejde et materiale, så vil arbejdet med at kode det hele sammen tage et par uger.

On-lines produkter er nemlig kendtegenet ved, at de for 98 procents vedkommende består af rå data. Derfor er de også meget nemme at konvertere.

### Dårlig software

CDTV'en er på mange måder en spændende maskine, men de programmer, der er udgivet til den, er simpelthen for dårlige.

Flere af de spil, jeg kritiserede i "En weekend med CDTV" (DNC /92), var produceret af On-line.

Hvordan vil On-Line så selv karakterisere de programmer, der indtil nu er udgivet til CDTV'en?

"Det kommer helt an på, hvilke forventninger du har," svarede han. "Hvis du bare vil have Amiga-spil med bedre lyd og flere levels, så er kvaliteten god nok. Hvis det derimod er interaktive film, du går efter, så er kvaliteten meget lav."

Og da det som bekendt er sidstnævnte kategori, On-line har valgt at satse på, kan det kun betyde, at firmaet selv erkender, at det nuværende programudbud er alt andet end imponerende. Dette bekræftes af Clement Chambers.

"Der findes vel cirka 50 titler til CDTV'en. Højst et dusin af disse kan betegnes som gode, og blandt dem har vi vel lavet en fire styrkter."

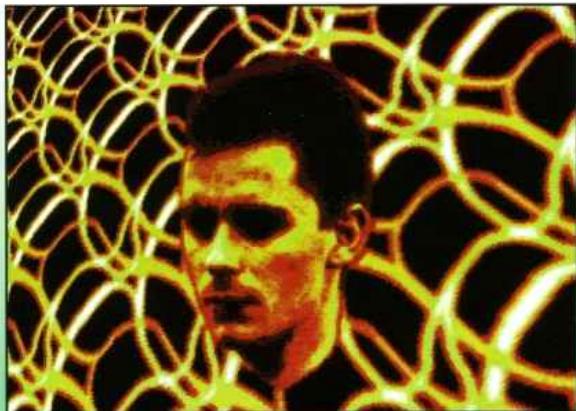
Da jeg bad ham sætte navne på, blev han endnu mere forsigtig:

"Tjaee... I virkeligheden er der måske nok endnu færre gode programmer på markedet end det."

Og så kunne jeg ikke udskyde det længere. Tiden var kommet, hvor jeg måtte fortælle Mr. Chambers, hvad jeg mente om hans spil. Jeg startede med Hound of the Baskervilles, som er et af de mest skuffende CDTV-programmer, jeg har set. Programmet er præsenteret som et spændende Sherlock Holmes eventyr, men i virkeligheden er det blot en tø database, hvor man kan sidde på sin flade og læse en afskrift af bogen, opdelt i forskellige afsnit.

"Ak ja," sukker Clement Chambers, og det er tydeligt, at det ikke er første gang, han møder den kritik. "Hvor er det dog svært at blive rost af jer anmeldere! Hound of the

# PSYCHO KILLER



Uhyggen breder sig... Og hvis du synes grafikken er skræmmende her, så vent til den bevæger sig - i Full Motion Video!

Baskervilles fik elendige anmeldelser, også i de engelske spilleblade. Problemet er bare, at det slet ikke er et spil, snarere en interaktiv bog. Og det er åbenbart noget af det værste man kan sende til en spilanmelder. De reagerede allesammen som om, vi havde foråret dem en kogebog i julegave! Verden er fuld af computerfolk, men det er ikke dem vi henvender os til med et produkt som det her."

Løvrigt er den ikke meget der tyder på, at On-line har lyttet til anmeldelsernes kritik. Fortil oktober udkommer det andet spil (bog...) i Sherlock Holmes serien, nemlig Sign of Four, der er opbygget på præcis samme måde som Hound of the Baskervilles.

Så jeg slugte min indvending om, at interaktive bøger er en død sild, fordi papir altid vil være bedre egnet til det formål, og at man hellere burde koncentrere sig om at lave ægte interaktiv underholdning med fremadskridende handling, og gik i stedet videre til et andet af On-lines programmer, som jeg personligt altid har fundet temmelig latterligt.

Titlen er Women in Motion og programmet er ganske enkelt en række korte animationer, baseret på ældgamle fotografier af halvnygne kvinder, der vasker sig, klæder sig på, danser og så videre. Igen lagde jeg forsigtigt ud:

"Det der Women in Motion program... Har I solgt mange af dem?"

"Ja," lød det overraskende svar, "vi solgte omkring 5000 kopier. Programmet er alle tider for folk, der er interesseret i animation, kunst eller fotografi. Og så kan man jo bruge kvinderne i sine egne animationer."

Nå ja, selvfølgelig...

Men der er åbenbart økonomi i at udgive den slags "snævre"

programmer, for On-line har allerede sendt en fortsættelse på markedet. Den hedder Animals in Motion, og også her er alt ved det gamle, bortset fra at kvinderne jo altså nu er erstattet med grise, hunde og heste, hvilket naturligvis - i mine øjne - med et slag fjermer enhver eksistensberettigelse, dette program eventuelt måtte have haft.

Men endnu værre bliver det da til efteråret, hvor det tredje program i denne bizarre serie dukker op til CDTV. Mine damer og herrer (nok mest førstnævnte)... glæd jer til: Men in Motion!

## Bedre ting i vente?

Der har været talt og skrevet meget gennem de sidste måneder om en såkaldt "2. generation" af software, der angiveligt skulle være på vej til CDTV. Og det er utvivlsomt rigtigt, at hvis der ikke snart dukker nogle programmer op, som virkelig viser CDTV's potentielle, så ser det sort ud for Commodores multimedie-maskine.

Psycho Killer II kunne være et sådant program, men det er naturligvis umuligt at sige med sikkerhed på nuværende tids-

punkt. Clement Chambers peger selv på et andet Sherlock Holmes program, udgivet af amerikanske Mindscape, som han absolut mener hører hjemme i 2. generation. Jeg har ikke selv set programmet, men det er da under alle omstændigheder raret at vide, at On-line trods alt ikke er de eneste, der tager CDTV'en alvorligt.

For hvis flere firmaer, ligesom On-line, ville investere tid og krafte i at sprænge grænserne (på godt og ondt) for det normale, det afprøvede og det velkendte, så ville det for alvor blive spænd-



## AIR WARRIOR

Selvom On-line specialiserer sig i programmer på CD, så har de ikke sagt helt farvel til den go'e, gamle floppy. Deres allersæneste udgivelse er faktisk en flysimulator, der udgives til bl.a. Amiga og PC.

Og det her er da også en ganske udørket flysimulator med alt hvad det indebærer af flot grafik, valgmuligheder, autencitet og kompleksitet. Men alt det er i virkeligheden underordnet i denne forbindelse. Det nye og spændende er, at Air Warrior indeholder en helt ny dimension, idet det er muligt at spille programmet over modem.

Det foregår ved, at du ringer til On-lines centrale computer. Forhåbentlig er der andre, rundt om i verden, der har fået samme gode ide, og det betyder så, at du kan flyve rundt i et luftrum, hvor det vrimler med fly, der styres af de farligste piloter man kan tænke sig - rigtige, levende mennesker!

Og ikke alene kan man skyde hinanden ned, man kan også sende radiobeskeder til hinanden. På den måde åbner der sig en række fascinerende muligheder for at indgå mere eller mindre midfertidige allianceer, aftale strategier - eller måske bare smide fornærmelser i hovedet på hinanden.

Hvordan kan det lade sig gøre?

Den grafiske opdatering er ikke noget problem. Dette er en flysimulator i sin egen ret, og det betyder, at alle grafiske funktioner udføres af terminalen - altså af din egen computer. Computeren i On-lines kontor fungerer nærmest som en slags "dommer", der holder styr på, hvor flyene befinder sig i forhold til hinanden, hvem der har skudt hvem ned - og så videre.

Clement Chambers oplyser, at det fra 1. august vil være muligt at ringe til et nummer i Danmark, hvorfra man så vil blive stillet om til firmaets computer i London. Det er noget dyre end et lokal opkald, men stadigvæk billigere end alternative multi-user spil, som man finder på diverse databaser.

Lignende telefonnumre vil blive oprettet i andre europæiske lande, og ikke alene kan du spille mod folk fra andre nationaliteter - det er også underordnet hvilken version af spillet, de har. En Amiga-pilot kan altså udørket kæmpe mod PC-, ST- og Macintosh-ejere.

Og tænk over det: Hvilket andet spil giver dig chancen for at gå i krig mod levende (foreligb...), vaskeægte TYSKERE?!

**Dette sidste "Læsermarked" s kodeord er "brugt og billigt", ikke "slidt og sli met"! Husk, at du fremover kan benytte DNC's fantastiske telefonservice - se boksen på denne side!**

## Købes

Canon BJ-10e printer/til Amiga - gerne hjemmelavet! Spørg efter Anders. **42 26 59 37**

C64 disk- Warship (SSI), Kampfgruppe (SSI), Typhoon of Steel (SSI), Diplomacy. **48 79 90 32**

C64, New Zealand Story, Turcian, Creatures, Kun originaler, Max. 50 kr. Spørg efter Martin. **42 88 91 00**

Boulderdash, Emerald Mine, No One Mine og lignende kæbes. **98 17 90 45**

CROSSDOS til Amiga købes. Henr. David efter 16. **54 85 85 08**

Turbo 2000 købes for højst 100 kr. Spørg efter Steen efter kl. 18. **53 77 57 07**

Amiga: Int. 3D Tennins købes originalt. Højst 75 kr. Henr. Rasmus. **97 19 87 40**

HEY YOU! YES YOU! I want AMOS, AMOS Compiler and AMOS 3D. Hurry up, call me (Uffe) now. **74 62 64 05**

C64/diskettestation købes. Pris højst 500 kr. Ring og spørg efter Rasmus efter 14.30. **98 38 54 59**

Ønskes til C64: Løsning til The Detective. **86 41 08 86**

## Sælges

Original amigaspil. Indy 3 Adventure med hintbok: 50 kr. Rick Dangerous: 100 kr. Samlet: 300 kr. Evt. bytte med Monkey Island 1 eller 2. Bedst efter 17. Henr. Michael. **42 97 84 75**

Commodore 128 med 1541 diskettetrev, 2 båndstationer, 100 disketter og mange bånd, Action Replay Mk VI, joysticks, manualer og kæbler. Pris: 2500 kr. **42 22 30 44**

Falder du i sev over dine Basic-programmer på 64'eren? Så har du brug for Basic-Aid! Programmet oversætter Basic til ren maskinkode og giver op til 600 gange hurtigere udførelse. 300 kr. med manual. **86 15 13 17**

PD-programmer til Amiga: Fred Fish (1.640), dem. 10 kr. pr. stk. inkl. 3,5" diskette. Ring og få tilsendt indholdsfortegnelse. **98 16 61 25**

C64, farvemonitor, diskettestation, matr/printer, C64 Music Maker, 80 disketter, båndoptager, mange bånd, 2 joysticks, Hugo, Final Cartridge og mange bøger. Pris: 2000 kr. **42 22 30 65**

Amigaspil sælges, James Pond 2, Larry 2, Larry 3 med hintbok, Loom, Rodland, Tip Off, Simpsons: 200 kr. pr. stk. King's Quest 5, Larry 5: 285 kr. pr. stk. **42 95 52 30**

Commodore 64 kasett med 75 PD programmer sælges for kr. 49. pr. stk. T. Larsen, Furustadvej 14, 3232 Sandefjord, Norge. **98 10 10 48**

Har du rod i dine amigadisketter, så se her! Det ultimative diskkartotekspogram "HYPERCATS" sælges for 75 kr. Ring efter 16 og spørg efter Jesper. **98 10 10 48**



Seikoshia SP-1000VC og Mini Office II til C64. 1700 kr. **97 56 44 38**

Lattice C: 500 kr. X-Copy Pro 5.0 med hardware: 300 kr. Works (database, spreadsheet, wordprocessor): 350 kr. Falcon 3.0, Speedball 1+2, F-29 Retailiator, Starglider II, Interceptor, Sidewinder, Silent Service II: 100-150 kr. pr. stk. Genlock: 350 kr. Genlock SCSI/II controller, 2 MB: 1400 kr. **42 90 64 48**

Commodore 64, 1541-II, Final Cartridge III, data-sette, spil og programmer og alle kabler. **62 55 17 09**

Amiga 500, rev. 6A, 1 MB, ekstra diskettetrev, Philips CM-8833 II "Artist Series" farvemonitor med eksterne stereoøhjældere. Naksha mus, joystick, 11 originale spil. Workbench 3.1, Deluxe Paint 2, Utility Disk samt monitorstand med plads til disktræv. 550 kr. **42 36 78 11**

Matrixprinter C120-D til Amiga/C64: 500 kr. Halcac og KindWords: 100 kr. pr. stk. **53 14 49 28**

Originale programmer til Amiga. Colossus Chess: 75 kr. Dragoris of Flame: 75 kr. Heroes of the Lance: 75 kr. Imperium: 75 kr. Star Right: 75 kr. Stellar Crusade: 75 kr. Spy vs. Spy: 50 kr. The Colony: 75 kr. The Works! Platinum: 500 kr. Alle titlerne i ørnen stand op leveres i original emballage. Henr. Casper. **86 22 36 73**

Originale programmer til Amiga. Death Snare 3 i Bard's Tale II. Måske beklæmning. Højst efter 18. **97 52 43 83**

F-29 Retailiator sælges til Amiga. Evt. bytte med andet godt. Original emballage og manual. Prisen snakker vi om. **42 85 59 09**

Utility diskette til C64/Amiga sælges for 25 kr. pr. stk. plus porto. Ring efter 16 og spørg efter Jesper. **98 10 10 48**

CDTV inkl. indbygget mus og joystickport, eksternt 3,5" drev, optisk mus, A2000-tastatur inkl. adapter, The Fred Fish PD Collection og Lemmings. Samlet pris: 7500 kr. **49 26 43 87**

Disketter til salg. DS/DD 5,25", kun 1 kr. pr. stk. Begrænset antal. Eventuelt bytte med amigaspil. Spørg efter Mads. **97 12 06 86**

Halvanden meter amigaspil venter på den rette køber. 50 centimeterne lyder som følger: Gateway to the Savage Frontiers, A320 Airbus, Jaguar XJ220, Global Effect, Abandoned Places, John Madden Football, Leander, Death Knights of Krynn, Shadow Sorceress... Lad os skændes om prisen og mængderabatben after 17. **86 15 13 17**

C64, 1541-D diskettestation, 2 joysticks, Final Cartridge 3, 40 originale spil med diskboks. 2350 kr. Henr. John. **74 48 99 96**

Amigaspil, Big Business: 120 kr. Winter Games: 50 kr. Henr. Michael. **53 56 10 47**

Bånd- og cartridgespil til Commodore 64 sælges. Spørg efter Thomas. **31 28 54 55**

Commodore 64, 1 år gammel, med computerbord, båndstation, Philips monitor, joystick, over 30 spil og mange computerblade sælges for 3500 kr. **31 65 49 78**

Programpakke fra Amiga starter-kit, indeholder: Dansk KindWords tekstbehandling, Fusionpaint, Indiana Jones and the Last Crusade, Kick Off og Interceptor. Alle programmer med den samme manual. Pris: 500 kr. **66 18 01 98**

C64 (ny model) med båndoptager, 2 joysticks og 16 spil. Vi snakker om prisen. Ring efter 19. **98 82 31 37**

Action Replay Mk III til A500 med dansk manual og original emballage. 750 kr. **32 97 32 73**

C64 II, diskettestation 1541 II, Final Cartridge II, mange originale spil, fx Gunship, Curse of the Azure Bonds, F15 Strike Eagle, Strike Fleet, turbomodel, Arcade-joystick og manualer. 100% okay. 1600 kr. **53 57 61 03**

Original spil til Commodore 64. Shoot 'em up Construction Kit: 300 kr. Indiana Jones 3, Zamara, Olli & Lissa, Real Ghostbusters, Rugby Simulator: 50 kr. pr. stk. **74 66 45 80**

Amiga 500, tv-modulator, InterWord, Philips 14" farvejernsyn, 2 originale spil, ramudvidelse, 50 disketter. **98 86 13 60**

## Byttes

Haves: Untouchables og 4th & Inches (til Amiga). Ønskes: AMOS eller andre amigaspil. Henr. Uffe. **74 62 64 05**

PC-spil haves: Freks Swot og andre byttes med Sierra Defin og andre spil. **74 53 23 50**

PD! Grafiker som har tilgang til mye PD vil gjerne bytte spiller, slides, demos og musikk. Er vel helst interessert i å komme i kontakt med andre grafikere (kjøp nøyvendigvis), kanskje vi kan veksle erfaringer? Kontakt meg! Kule brev og lovlig stoff = svar! Ken (CS800) Jeremiassen, Ringny, 13, 8310 Kabelvåg, Norge. **13 12 00 00**

## Opslagstavlen

Hewlett Packard HP-48 emulatorprogram til Amiga ønskes. Udveksling af HP-48 programmer mulig. Henr. Lars. **86 67 47 23**

Hey freaks! Demoebyttes, utilities + mere. Alt har interesse! Alle er velkomne. Gert. **48 79 81 77**

Hør du et ukendt talent på Amiga med grafik, musik eller kode, og kunne du tæmke dig af at joine en demogruppe, så ring. **65 91 25 56**

Hjælp sæges til Death Snare 3 i Bard's Tale II. Måske beklæmning. Højst efter 18. **97 52 43 83**

Demo-freaks se her! Er du interesseret i at bytte både nye og gamle demoe? Og eventuelt også musik og grafik? Så skriv til Jens Mogensen, Tjømebaken 11, 8500 Grenå eller ring straks på: **86 30 91 68**

# OBS!

**"Læsermarked" vil fremover udgå af bladet, og istedet være en telefonservice, så du istedet for at vente to måneder før din annonce kommer i bladet, kan få solgt dit udstyr på een dag!**

**Se iøvrigt annoncen andetsteds her i bladet.**

C64 sælges i original emballage med båndstation og 1541-II diskettestation samt originale bånd og disketter. Meget velholdt og 100% i orden. Pris: 2300 kr. **65 99 11 16**

Originale amigaspil med brugervejledning sælges til under halv pris! Escape from Colodiz (med bog): 200 kr. Shadow of the Beast 2 (med T-shirt): 250 kr. Leisure Suit Larry 3: 230 kr. Loom (med bånd), Ivanhoe, Predator 2: 170 kr. pr. stk. Henr. René Jensen, Stenlæke 13, 6400 Sanderborg. **66 18 01 98**

Komplette løsninger til Larry 3 og Monkey Island 2 byttes med PC-spil. **74 53 23 50**

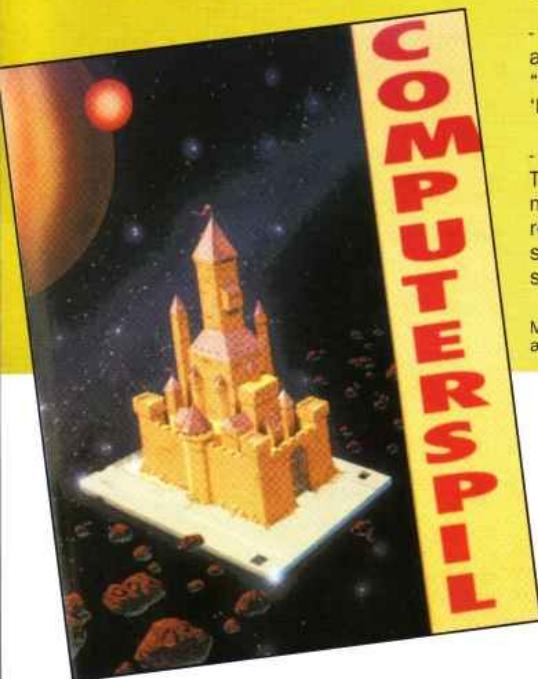
Swappers wanted! Hvis du vil bytte C64-demoer eller Amiga-demoer/musik/samples, så skriv til: Techno of Azix, Skikballevæg 8, 7080 Børkop. **42 52 37 32**

Hjælp sæges til Deuteros. Bedst efter 17.30. Spørg efter Thomas. **42 52 37 32**

# Næste Nummer

- Udkommer allerede torsdag d. 29. oktober 1992, og her kan du bl.a. læse om:

- Modems! Vi kigger på fire-fem stykker, der alle kører mindst 9600 Baud.

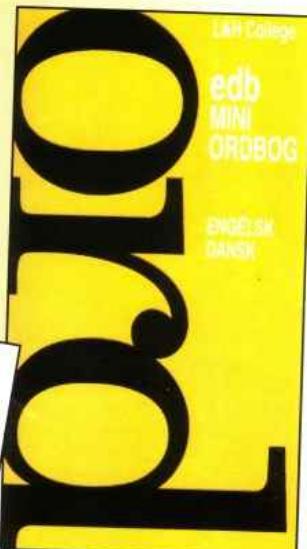
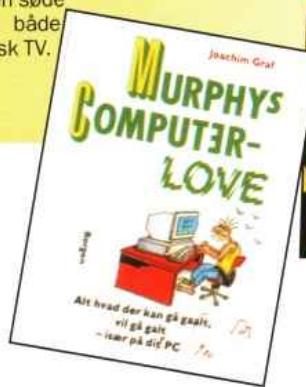


- Syng med på din CDTV: Karaoke - hvad er det? Er det en eller anden dårlig japansk vittighed, eller er det virkelig sjovt at stå og f乔ge foran alle sine venner, mens man leger Boy George eller lignende? Vi kigger på det.

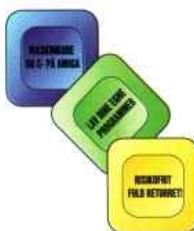
- Bøger: Kig på en bog om computerspil, en avanceret EDB-ordbog i miniformat samt "Murphys computerlove" (Du ved, ham med 'kan det gå galt så går det galt'...)

- HUGO til hele verden: Vi besøger firmaet bag TV2-succesen HUGO, der har vendt blikket mod det store udland. Silverrock Prod. har forløbig solgt den søde skærmtrøld til både spansk og fransk TV.

Med forbehold for ændringer



Læs testen af tre nye og spændende bøger i næste nummer!



## MASKINKODE OG C- PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

## LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

## RIKOSFRIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes de automatiske og får refunderet brevets pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

## Nyhed! Kursus i VECTOR

# Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▷ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▷ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▷ Diskette med programeksempler kr. 76,- pr. disk  
(kun ved bestilling af kursus)
- ▷ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

**NYHED**  
Vector/kursus  
grafik/tredimensional  
Ring og hør  
Pris 398,-  
incl. diskette

Sendes ufrankeret

DataSkolen betaler portoen

## DATASKOLEN

Postboks 62  
+++ 309 +++  
DK-2980 Kokkedal

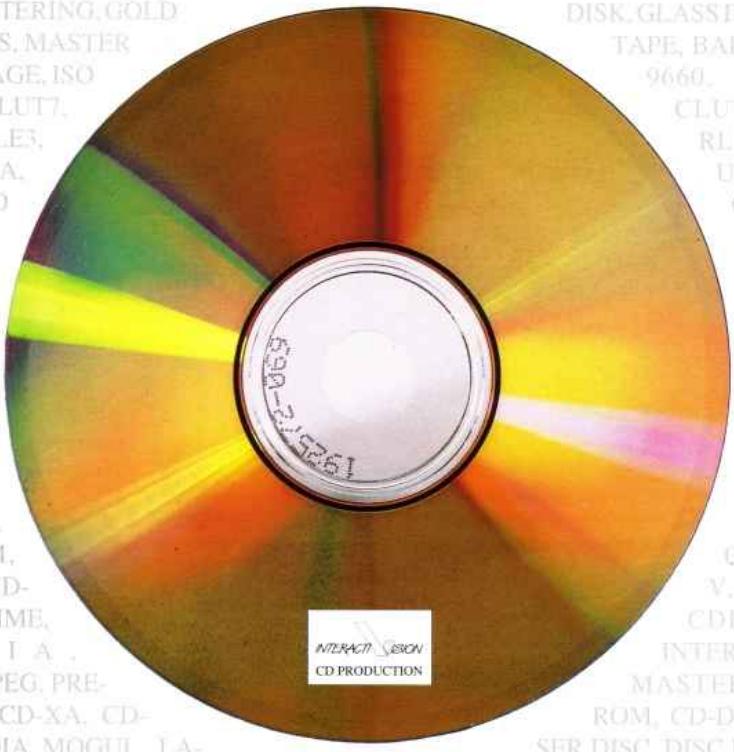


Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr./By: \_\_\_\_\_

Hvis du skal ha' data på **DEN** her ...



... bør du ringe til **DEM** her :

**INTERACTIVISION**

NØRRESKOV BAKKE 14 - 8600 SILKEBORG  
TEL. 8680-2700 / FAX 8680-0692

**TILMELD DIG INTERACTIVISION'S CD SEMINAR TORSdag D. 22 OKTOBER**

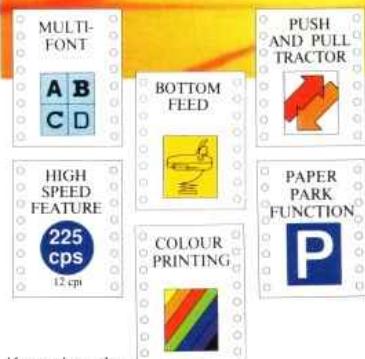
Hør internationale eksperter fortælle om CD-udvikling hos Interactivision. Torsdag d. 22 oktober afholdes det første CD seminar hos Interactivision i Silkeborg, hvil-

STEFFENSEN, FLEMMING  
CARL JENSENSVEJ 13  
DK-8260 VIBY J.

**star**  
ComputerPrinteren

The  
new  
multi-  
talent  
**LC-200**

Star LC-200, det mest farverige man kan ønske sig



- NLQ, draft og HS-draft udskriftskvalitet (max. 225 cps)
- 4 indbyggede NLQ fonte inkl. *italics*
- Bundfældningfacilitet
- Skubbe- & træktraktor indbygget
- Papir-parkerings funktion
- Automatisk Tear-off funktion
- Centronics parallel standard  
Option: Serielt Interface
- Emulerer Industristandarder
- Høj udskriftskvalitet i farver
- Skriver på første/sidste linie
- Brugervenlig i frontpanel funktioner
- God gennemslagskraft (1 original/3 kopier)

Kære kunder.

Vi har hermed den fornøjelse at kunne introducere Dem for en helt ny standard for matrixprintere, nemlig Star LC200/LC24-200. Disse to nye printere er det optimale inden for matrixprintere i prisklassen under kr. 4.000. Der kan ganske enkelt ikke købes bedre printere på matrixprintermarkedet til samme pris.

Star Micronics er hele tiden på forkant med udviklingen, dette sikrer Dem som Star kunde, ny eller gammel, et godt produkt af høj kvalitet, med god service og så til en god pris. Star er for 3. år i træk Danmarks mest solgte computerprinter.

